

数字化用户

游戏日

2004年 4 月1日出版
定价9.8元人民币
国际标准刊号 ISSN 1009-0843
国内统一刊号 CN51-1576/TN
www.gameday.com.cn
邮发代号62-99
免费咨询电话：8008864689

总第54期
2004年 4月号

定价9.8元
本期优惠价 7.8元

ISSN 1009-0843

COOL GIRL图文攻略
忍者龙剑传全地图攻略
魔物猎人 MONSTER HUNTER
鬼武者3权威攻略&深层研究
SD高达G世纪SEED 全开发、设计图表

攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX
GUNGRAVE O.D 枪冢O.D
最终幻想X-2国际版+最终任务
掌机大作：热血物语EX
第18局消防员
影之心2

我们的10年

实况足球10周年豪华特辑
实况足球7国际版究极研究

随书免费附赠
《逆转裁判3》真相解明推理手册
《战国无双》游戏原声音乐CD

全体编辑再献

戦国無双特大专辑

SENGOKU MUSOU

广告


戦国無双
在游戏和漫画中出现最多的历史人物
战国的第六天魔王织田信长传奇人生
东海巨人・今川义元
美浓强者・斋藤义龙
甲斐之虎・武田信玄
越后之龙・上杉谦信
佛国教主・本愿寺显如
关西霸主・毛利元就
四国征服者・长宗我部元亲
阻挡天下布武之剑者，必将被撤毁灭!!
织田信長
从革命儿到魔王
售价24元
赤军撰写
驰骋编辑
4月15日隆重发售!
新干线
大度24K全彩精装
数百张珍贵彩色历史图片

封面绘画:郑歆



鬼武者 3 2
战国无双 23
我们的 10 年 33
COOL GIRL 51
18 局消防员 68
攻壳机动队 71
FFX-2 最终任务 76
魔兽猎人 80
枪豕 82
影之心 2 84
热血 EX 92
SD 高达 G 世纪 SEED 97
忍者龙剑传 107
非主流 119
ZOOO 120
人鱼的旋律 121
竞猜游戏 122
魔剑爻 123
式神之城 II 124
向北·钻石星尘 125
混沌时代 3 126
Q 版赛车 2 128
游戏日大杂烩 130
才语游言 131
才语邮局 132
电玩监督台 134
CD 介绍 135
阳关道与独木桥 136
才语游言征文大赛 140
游戏日的画师们 142

sina 新浪科技
新浪网(www.sina.com.cn)
为本刊重要网络合作伙伴

最近在读者来信中经常会看到这样的问题:YY 是什么意思? BT 是什么意思? RPWT 是什么? BS 是什么……其实,以上这些全是流行于网络上的符号语言,并且有相当一部分已经融入了现实生活中,可以说是网络时代而诞生的新型语言。

符号语言出现的初衷其实非常单纯,只不过是为了节省打字的时间而已,把一些经常使用的词语用发音相近的数字、英文字母或者干脆用这个词的声母来代替,最典型的例子莫过于“拜拜=88”、“妹妹=MM”,像这种符号语言,基本上只要结合句子的前后语境就能很容易的猜出意思来。

在代替的基础上又渐渐发展出了一批专用的特殊符号,它们的含义已经脱离了原本要替代的那个词语,引申出了更多的含义,甚至和原词完全相反。下面把我们在文章中经常会用到的几个符号语言的含义列举出来:

BT:BT 是“变态”的声母缩写。“变态”含有强烈的贬义,但是“BT”却是一个中性、甚至略有褒义的词汇,意思为“不同常理的思维方式”。例如我们说“某某真是 BT 啊!”这句话就带有佩服或者羡慕的含义,但是如果说“某某是变态……”那么恐怕对方立刻就要跟你急了。BT 还可以当动词来用,此时的含义为“恶搞”,通常恶搞的结果就是非常的搞笑,因此如果看到“大家来 BT 吧!”或者“XX 又被 BT 了!”之类的话,基本上就等于有笑话可以看了。

RPWT:RPWT 是“人品问题”的声母缩写,这里所说的“人品”并非指一个人的品质,而是引申为“某人的运气”或者“发生在某人身上的常理无法解释的情况”,带有调侃的意思。比如一个东西在 A 手上使用没问题,而换到 B 手上就无法使用,这时我们就可以说 B 有“RPWT”。

BS:BS 是“鄙视”的声母缩写,含义和原词相近,但是语境偏调侃,多用于开玩笑时。

YY:YY 是“意淫”的声母缩写,没有贬义,通常是指“异想天开、憧憬或向往某个东西”。现在所适用的范围更加广泛,所有“作白日梦,不切实际的幻想”都可以称为 YY。

为了表示强调而把一个字拆成两个字来写,这是一种新兴的符号语言,纯粹是出于 BT 的目的。比如“口胡=㗅”“口黑=嘿”“弓虽=强”,依此类推……

其中比较特殊的是口胡,㗅字是粤语汉字,多用于港漫中,表示阴沉的咆哮,一般是用在情绪即将爆发出来之前,有时也会出现在得意的笑的场合,总之不是很激烈的表达(不会张口大叫出来)。但是拆开成为口胡之后,则可用于所有表示反对或愤怒的场合,而且口胡的读音竟然异常的有气势……

中奖名单 NO.6

本次抽奖活动最终奖获奖名单将在下期公布

一等奖

武汉 顾义新　成都 谭文涛　沈阳 章永军
北京 段智生　上海 邹麟

二等奖

成都 段海东　重庆 陆学兵　长春 祁建国
上海 李兴盛　西安 孟汉强　南京 李幼斌
杭州 王震　北京 俞磊　广州 雷兴　成都 黄杰

中一等奖的读者,请速与编辑部联系,确定主机类型。

数字化用户
主管 四川省科学技术协会
主办 四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址 成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真 (028)87646606
编辑电话 (028)87688333-602
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
网址 http://www.gameday.com.cn
总编辑 牛泊
主编 许海龙
执行主编 周博
责任编辑 郑兆昕
编辑 郑兆昕、付晓飞、詹繁、任超
市场策划 刘丹
特约编辑 Cyberman(美国)
美术编辑 陈颖、张小乐、梁镭耀
法律顾问 四川联合律师事务所 申杰锋律师
客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62178877-224 李文强
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005 夏侯军勇
广州 020-87588518 陈勇平
广告许可证号 蓉工商(2003)2003009 号
国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位 全国邮政局
零售 全国各地书亭报摊
发行服务 (028)87648981、87688333-533
邮购 成都市营门口路民光商厦 507 室
邮编 610036
定价 人民币 9.8 元
印刷单位 四川蓝剑协力印务有限公司
刊期 月刊
出版日期 4 月 1 日



基本操作

按键	作用
方向键	控制角色移动
○	对话,调查/决定
X	吸收魂/取消
△	使用战术壳或战术轮
□	攻击/按住不放为蓄力,最大三段
R1	摆构,锁定敌人/按住不放为蓄力,最大三段
L1	防御
R2	角色 180 度转身
L2	显示现在所处地点的地图
L3 摇杆	控制角色移动
R3	角色变身为鬼武者
START	切换管理画面
SELECT	游戏暂停
R1+○	左马介—使用弓矢攻击
	捷克—利用鬼萤移动或搬动障隘物

管理画面

武装 1)武具—更换玩家现在所使用的武器

2) 矢—使用左马介时才有的选项，可以更换用弓攻击时的箭矢,共有 **5** 种箭矢。

道具 选择和使用各种道具，其中钥匙之类的剧情道具必须在特定地点才可使用。

阿儿 给阿儿装备羽织,以及给羽织注入木灵,每件羽织必须注满相应数量的木灵才可装备,羽织一共 **8** 件,详细作用如下。

全羽织取得地点及作用

羽织名	所需木灵数	取得地点	装备作用
青羽织	2	比睿山	增加吸魂的速度
赤羽织	2	下水道	打倒敌人时出现的魂全部变成红魂
白羽织	4	界之町	站立不动时体力可以缓慢回复
绿羽织	4	巴黎圣母院	直接按×键即可从敌人身上吸魂,并削减敌人体力
黄羽织	5	海底神殿(未来)	只要击中敌人就会出现魂
橙羽织	6	圣米歇尔山(过去)	显示敌人体力,提醒玩家一闪的时机
紫羽织	6	圣米歇尔山(未来)	降低使用战术壳和战术轮的鬼力消耗
黑羽织	7	完成“一闪”的修练	所有攻击变成一闪,体力自动减少

关于木灵

要替阿儿装备羽织，就必须取得木灵。游戏中共 36 个木灵,一般都隐藏在游戏里那些可破坏的物品内。而且要达成隐藏结局必须取得全部木灵

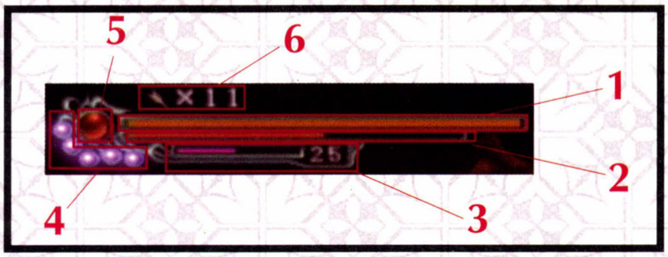
书物 1)文书—查看在游戏中取得的各种普通书类,这些书一般给玩家提供解谜情报及作剧情补充之用。

2)武道书—查看在游戏中取得的“鬼武道书”,每本鬼武道书都对应一种修练项目,取得相应的鬼武道书即可在破魔镜前进行修练。

地图 显示目前以取得的地图名称，选择相应的地图即可浏览相应地图的内容。在未取得地图前,按住 **L2** 不放只能显示玩家所处的位置。

返回 返回正常游戏画面

玩家状态画面



1) 体力槽　玩家的最大体力值和当前体力值，减至 0 时便会 GAME OVER

2)鬼力槽　玩家的最大鬼力值和当前鬼力值,使用不同的战术壳或战术轮会消耗相应数值的鬼力

3)红魂槽　显示玩家现在所吸收的红魂数量,每吸收满一槽即为 1000 的红魂,左边的数字也会相应的+1

4)武器属性　玩家现在装备武器的属性。无:白色;炎:红色;雷:蓝色;冰:绿色;鬼:紫色;天:黄色;空:天蓝色;地:橙色;风:青色。

5)紫魂槽　显示玩家现在所吸收的紫魂数量,吸满 5 个之后按 R3 即可变身为鬼武者状态(体力为 0 时会自动复活并变身成鬼武者),变身后一定时间内无敌,且攻击力上升,攻击时魂出现机率上升。

6)辅助武器数量　显示左马介现的弓箭数量或米歇尔的手榴弹数量

魂

魂的种类	说明	效果	吸收速度
红魂(大)	打倒幻魔一定会出现	红魂槽+50	慢
红魂(小)	用来强化武器和防具	红魂槽+5	快
黄魂(大)	打倒幻魔一定机率出现	回复最大体力值 1/4	慢
黄魂(小)	吸收后可恢复体力	回复最大体力值 1/8	快
青魂(大)	打倒幻魔一定机率出现	回复最大鬼力值 1/4	慢
青魂(小)	吸收后可恢复鬼力	回复最大鬼力值 1/8	快
紫魂	攻击幻魔一定机率出现	吸收 5 个后可变身	最慢

特殊行动

追打　接近倒地的敌人按□

蓄力攻击　操作左马介时，按住 R1 蓄力至鬼手闪光后再按□攻击即是蓄力攻击。

鬼缚　操作捷克时，按住 R1 蓄力至鬼手闪光后再按□将敌人捆住即是鬼缚,鬼缚状态下可用以下几种攻击方式—□连按:使用机枪连射敌人,用这种攻击击中敌人必会出现红魂;十字键或左摇杆任一方向+□:将敌人摔投出去;○:对敌人猛揣一脚;△:缚战术(消耗鬼力)

一闪　在敌人攻击命中的一瞬间按□即可发动,对杂兵是一击必杀效果,用一闪打倒敌人后魂出现数量会增加,且一定会有黄魂出现

弹一闪　在敌人攻击命中的一瞬间按 L1 防御将敌人攻击弹开后马上按□即可发动,效果与一闪相同

连锁一闪　在一闪或弹一闪发动后，在攻击到敌人的一瞬间再按□攻击,角色就回自动对附近的其他敌人继续进行一闪攻击。如果在蓄力状态下发动一闪或弹一闪,角色会自动发动连锁一闪。

十连斩　按住 R1 时摆构时再按上+□攻击,在命中敌人后再按一定节奏按□,即可发动十连斩。在十连斩发动途中,如果受到攻击或者按键节奏不正确，十连斩便会中止。(注意要是在摆构时如果离敌人太近，上+□攻击会自动变成挑空攻击)

时空传送

游戏中左马介和捷克会处于不同时间的同一个地点，这时玩家可以利用时空传送装置让阿儿在两个时空穿梭往返，从而自由控制左马介和捷克的行动。在过去(捷克方)发生了的事,会使未来(左马介方)受到影响,但未来却不会对过去产生任何影响。游戏进行时,往往需要阿儿从左马介处携带剧情道具交给捷克，或从捷克处携带剧情道具交给左马介,通过这种方式来发展情节。

修练

游戏中在破魔镜处选择"修练",即可选择各个项目来进行修练,从而提高作战技巧的熟练程度。

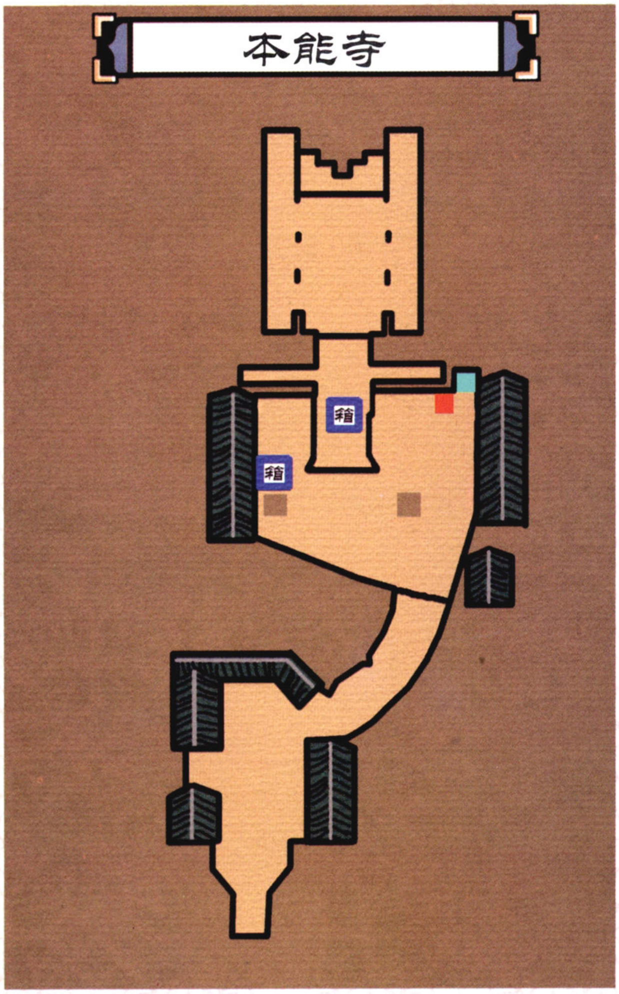
游戏中取得的每本鬼武道书代表一种修练项目，每种项目分为初级,中级和上级,每个等级除了出现的敌人不同外,其他条件都是相同的,三个等级修练全部完成后即可获得相应的奖励。左马介和捷克除了共通的修练项目外,都有几项专用的修练项目。修练时取得的红魂时会计算到正常游戏中去。修练时如果体力减为 0 则此次修练失败,但是也不会导致 GAME OVER。

游戏初期所能选择的修练项目很少，必须通过在游戏中得到各种鬼武道书来增加修练项目。

修练项目及内容

修练项目	内容	达成条件	完成后奖励
防御	按 L1 防御,每次防御成功就会出现魂	吸收 15 个魂	伤药/药草
构え	按住 R1 锁定敌人,然后绕到敌人背后攻击,每击中一次就会有魂出现	吸收 10 个魂	伤药/药草
弓术	用弓矢攻击敌人,命中就会有魂出现	吸收 15 个魂	救急箱
溜め斩り	按住 R1 蓄力,然后用蓄力斩攻击敌人,命中就会有魂出现	吸收 20 个魂	救急箱
鬼缚り~投げ	用鬼缚绑住敌人再投掷出去就会有魂出现	吸收 10 个魂	丸药
鬼缚り~缚战术	用鬼缚绑住敌人再按△使用战术轮就会有魂出现	吸收 10 个魂	丸药
弹き一闪	只有用弹一闪才能击倒敌人	全灭敌人	力石
一闪	只有用一闪才能击倒敌人	全灭敌人	黑羽织
连锁一闪	使用连锁一闪攻击敌人,击中就会有魂出现	吸收 10 个魂	鬼石
十连斩	使用十连斩击中敌人就有魂出现	吸收 100 个魂	身代りの像

游戏攻略



箱	普通宝箱/道具		书物
萤	鬼萤		木灵
箱	机关宝箱		开关
怪	怪物宝箱	魔	魔空空间入口
箱	天狗宝箱	●	重要道具/武器

流程及难点

1582年.本能寺.左马介

更换红具足,进入本能寺,打倒路上的杂兵幻魔

打破路上阻挡的木板,庭院中取得本能寺地图和药草

进入本堂,BOSS战—森兰丸

BOSS战要点:兰丸移动速度很快,普通攻击很难打到他,用弹一闪可以轻松获胜。

鬼武者3

2004年 法国首都巴黎

平静的巴黎街头，正在与儿子通电话的捷克被通讯机里传来的声音打断

"捷克！捷克！"

"什么事？菲利普"

"快过来！有紧要情况！"



心中浮起一种不祥的预感的捷克马上骑上机车，前往与同伴会合。

与此同时，巴黎街头上空出现多只巨大幻魔，无数幻魔士兵从天而降，并开始屠杀地面的市民，顿时巴黎一片腥风血雨。



天正10年(1582年) 日本京都本能寺

与叔父明智光秀会合后，左马介换上全新的红战甲。"将士们，敌人就在本能寺里！出发！"明智光秀一声令下，全军突入本能寺……



"信长！"

"喔……左马介吗？"

"终于到这个时候了，……准备好受死吧！"

"大人，由我来应战吧！"说话的是信长的近侍兰丸，未等信长同意，便拔刀向左马介攻击。



显然兰丸并不是左马介的对手，几回合后兰丸便不支倒地……

终于轮到和信长交手，一番恶战即将展开。刹那间，一团笼罩着蓝色电光的光球将左马介和倒在地面的兰丸一起包围，数秒后消失在信长面前。

2004 年 凯旋门

"射击！"菲利普指挥着队员向幻魔士兵们开火，由于双方数量上的差异，队员们接连倒在血泊中，只剩下受伤的菲利普

幻魔士兵们逐渐逼近菲利普，"就是现在，来吧！"捷克终于赶到将幻魔士兵们铲飞



"菲利普！振作点儿！"

"……别管我，捷克，你快逃吧。"

"我能这样做吗？振作点啊" 捷克扶起受伤的菲利普准备离开时，空中再度出现一群幻魔士兵

"还要来吗……"捷克再次举起手中机关枪迎战，突然旁边的铁栏边光球再度出现，在本能寺被光球带走左马介也随着光球来到这里，当然捷克忙着应付眼前的敌人，并未注意一旁发生的变化

"可恶！可恶！"不断出现的幻魔士兵一步步逼近捷克两人。"啊…子弹！"千钧一发之际，左马介从一旁冲出将幻魔士兵解决。

"……武士？"



"喂，这里到底是什么地方？"左马介用日语问道。

"你是谁？从哪里来的？"捷克以法语反问。很明显两人都不明白对方的意思……

毫无头绪的左马介正准备离开，突然又是那光球将捷克和菲利普围住，瞬间便消失在左马介眼前，迷茫的左马介只在地面捡到捷克掉落在地面的手机。

此时，凯旋门上出现一个熟悉的人影，"那个家伙……"左马介暗想他怎会在这里出现，直接上去找他来问问想必会有答案吧。



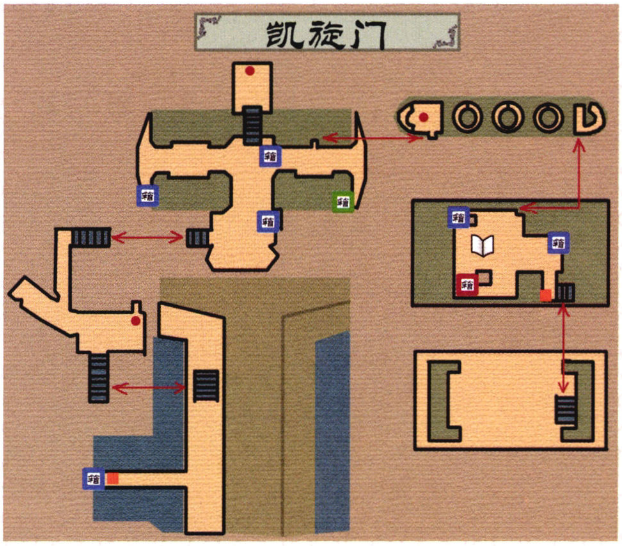
"不要动！"这名叫米歇尔的女子用法文对左马介喊道"举起手来！你是什么人？"左马介没有作声；同一时间，米歇尔示意队员们先走，自己留下来问左马介。

"不明白我的意思？"米歇尔以法文问道。

"异国的语言吗……"

"你在说什么？"米歇尔再次提问。此时凯旋门内出现异样，米歇尔丢下左马介冲了进去"喂！等等……"

进入凯旋门，米歇尔发现全部队员都已被杀害，自



流程及难点

2004 年.凯旋门.捷克

机关枪子弹无限，按住□不放，全灭敌人

2004 年.凯旋门.左马介

破魔镜附近打破木箱取得伤药

穿过地下通道到达凯旋门广场，取得凯旋门地图，定角之矢和伤药

调查凯旋门中央火柱，进入底下密室，取得天属性武器"天双刃"

离开秘室后与米歇尔相遇，凯旋门内全灭敌人后将米歇尔救出

再次进入凯旋门，在地面上取得"展示フロアの键"

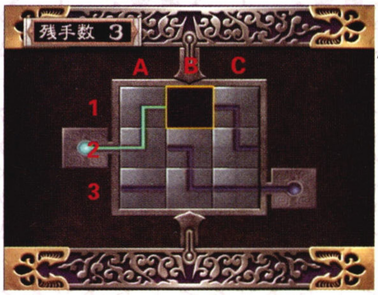
楼梯顶部使用"展示フロアの键"进入展示室，取得宴之书，伤药和力石(机关)

凯旋门天台与基尔丹斯坦相遇，BOSS 战—布雷斯坦

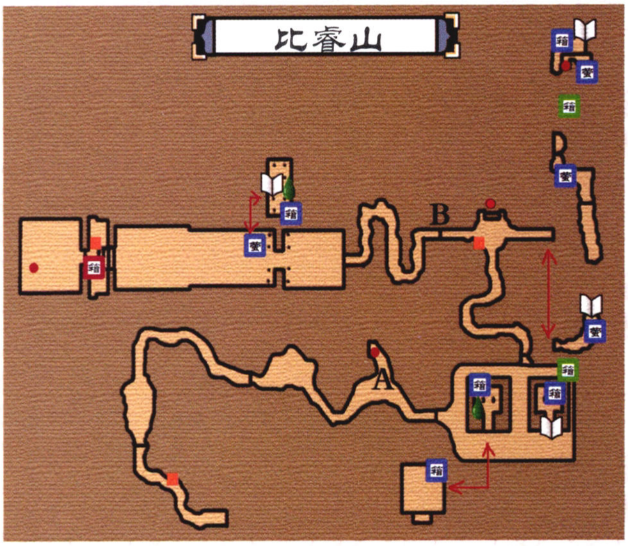
BOSS 战要点：此 BOSS 的近身攻击普遍有防御崩坏的效果，所以不要与其硬拼，可在较远处引诱它发射导弹，然后绕到其身后进行攻击，导弹方面只要留意地面的黑影就能很容易避开；BOSS 下半身装甲被破坏后会使用大回转攻击，很难避开，鬼力最好保留到这个时候才使用

注 1：此时的天狗宝箱还不能开启，等到之后阿儿加入再回到凯旋门才能取得。

注 2：2 周目游戏时，就会根据玩家在一周目时是否取得魔空空间三个武器封印玉的情况，在左马介一开始所在的小巷出现对应的封印武器。



机关宝箱破解方法：
A1–A2–A3
取得道具：力石



流程及难点

1582 年.比睿山.捷克

拯救幻影安利,得到"鬼之笼手","鬼之鞭"和"鬼武者之书"

鬼之精灵出现,鸦天狗阿儿加入,得到"阿儿之书"

废墟前与过去的左马介相遇,取得青羽织,木灵,药草 X2,鬼武道书:鬼缚り和鬼石

炎蛇剑之塔右方岔道,利用鬼萤跳跃至山崖上方,取得鬼萤之书,比睿山地图,道宽之书,四方施しの铜镜和丸药

炎蛇剑之塔前使用"四方施しの铜镜",取得炎属性武器"炎蛇剑"

用炎蛇剑打倒 A 点的幻魔植物,取得"山门の键"

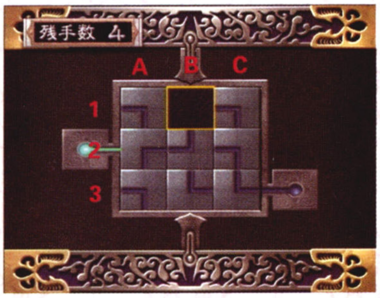
打倒 B 点的幻魔植物,到山门前与左马介会合

山门前使用"山门の键",利用鬼萤跳上山门,取得作战指令之书,丸药和木灵

琉璃堂前取得力石(机关)

进入琉璃堂后兰丸出现,BOSS 战—马塞拉斯极

BOSS 战要点: 多利用房间上方的鬼萤进行跳跃,以此躲避 BOSS 的攻击,由于其攻击收招很慢,躲过攻击后落地就连续的抽吧;或者用鬼缚将 BOSS 绑住后再行攻击,另外要注意的是 BOSS 的盾不只是防御,还可以用来攻击。将 BOSS 的盾打掉后,其攻击方式会有变化,且移动力和攻击力都有加强,特别要注意的是 BOSS 那招几乎全屏攻击范围的雷击波,使用前会有较长时间的蓄力,这时就要掌握好时间用鬼萤跳跃来躲避。如果紫魂满了的话,建议变身成鬼武者来作战;以及多使用炎蛇剑的战术轮,以减少战斗时间。



机关宝箱破解方法:
A1-A2-B2-B3
取得道具:力石

已也被一个幻魔打晕在地, 幸好左马介此时也跟了进来,将米歇尔救出凯旋门后来到凯旋门顶部

"基尔丹斯坦!"

"左马介吗?很久不见了呢。连你也来了这里,时间扭曲还是很不稳定啊"



"时空扭曲?那是什么?这一切都和它有关?"

"仍旧是那么自大啊"

"这里到底是什么地方!"

"这里?这里是你原本所在的战国时代 500 年的未来,法国的首都巴黎。"

"遵照信长大人的命令,幻魔们要在这块土地上进行新的战斗。"

"可恶……你们的目的到底是什么?"

"你以为我会回答你吗?哈哈哈哈……对了,介绍我新的儿子给你认识,布雷斯坦!把妨碍我们的敌人消灭吧!"

1582 年 日本比睿山

在巴黎被光球包围的捷克和菲利普,转眼间来到一个陌生的森林。

"菲利普!菲利普!……你没事吧?"清醒过来的捷克扶起菲利普,查看他的情况

"怎么会……死的时候不是见到妻子和女儿,而是在你的手臂中……"

"……菲利普!菲利普!"这时的菲利普已经闭上双眼……

"安息吧……我的朋友。"

独自一人的捷克只好继续前进,刚走不远,前方传来小孩的呼救声,捷克急忙冲上前去

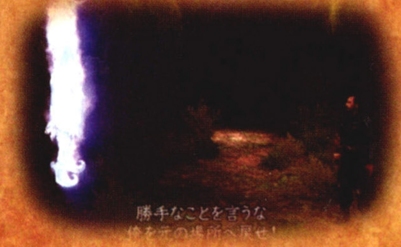
"安利!"看见被幻魔袭击的儿子的捷克十分惊讶

"爸爸!救救我!"

捷克尝试用手枪攻击,结果是徒劳的,他自己反而被幻魔猛的撞飞在地。

绝望之际,捷克右腕突然发出光芒,鬼之笼手随之出现在手腕,并且有一把鞭状武器握在手中。此时捷克没时间细想发生了什么事,马上用手中的鞭击倒了幻魔。

"安利!没事吧?为什么你会在这里?"捷克抱着安利问道,不过安利并未作答,而是化成一个散发着紫色光芒的精灵。鬼之精灵告知捷克所处的时代,并且派遣鸦天狗阿儿协助捷克和左马



介打倒信长便消失在空中。此时的捷克由于阿儿的帮助也能听得懂日语。

稍微明白状况的捷克继续沿山路前进，在废墟前遇到了鬼之精灵提到的另一个拥有鬼之力量的人过去时代的左马介，两人相互介绍后便一同上路。



两人一边解决途中的幻魔一边前进，正在琉璃堂搜索时，身后传来一个阴险的声音

“明智大人，在这里乱嗅，你是老鼠吗？”

“你是谁？”左马介立即问道

“织田家近身侍从，森兰丸。哦？很陌生的面孔啊，南蛮人吗？”

“你也是人类。怎么会与那些怪物为伍？”

“哈哈哈，死人是没有必要知道那么多的！”兰丸说罢便召唤出马塞拉斯极对付两人



“左马介，光秀大人企图谋反的事，主公已经知道了。”留下这句话后，兰丸便转身离开

“等一下”左马介因为这句话担心起来“捷克，这里拜托你了”说罢便追了出去，留下捷克与马塞拉斯极对阵。

一番苦战，捷克终于将马塞拉斯极打倒……

“没事吧，大叔。”阿儿问道

“在与安利重逢之前，什么都得撑过去”

“安利？是大叔的儿子吗？那好，我去为大叔报个平安吧”

“什么？”捷克感到疑惑

“之前我不是说过我有多种能力吗，穿越时空也不是问题啦，不过大叔以后可不要再对我这么无情哦”说罢消失在闪光中

2004 年 凯旋门·下水道

米歇尔和左马介从穿越时空来到巴黎阿儿处得知了捷克的消息，整个事件也逐渐明朗起来，左马介也答应和米歇尔一起行动，帮助她救队友。

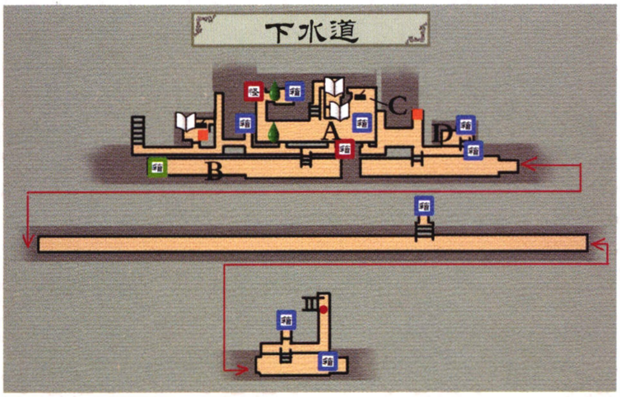


下水道

两人进入下水道，在电源室终于发现一名队友，不过他的情况也很糟糕

“没事吗？振作点！”米歇尔扶起那位队友

“我们遭到怪物袭击，队员全布分散了……”



流程及难点

2004 年.凯旋门.左马介

在广场和展览室取得之前拿不到的两个天狗宝箱，火之矢和救急箱

地下隧道取得“下水エリアの键”，使用“下水エリアの键”进入下水道

2004 年.下水道.左马介

第一制御室内拉动电力开关，恢复电力后放下门外的吊桥，取得主任へのメモ和下水道地图

进入第二制御室，取得木灵 X2，赤羽织，伤药和药草

在 A 点密码门输入 314 即可进入，取得鬼石(机关)

下水道水流尽头取得救急箱，B 处取得铁转盘

第二制御事二楼使用铁转盘将楼下铁门拉开，取得作业员のメモ和鬼武道书溜め斩り

拉动 C 点电力开关，放下吊桥，取得雷之矢

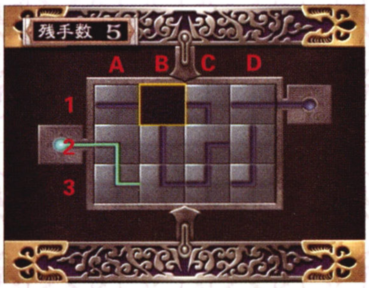
将 D 点连接铁球的钢丝砍断，推动铁球前进，取得鬼药和秘药

帮助 E 点米歇尔同伴后得到“小さい键”，使用“小さい键”将旁边铁栏打开，取得力石

从楼梯离开下水道

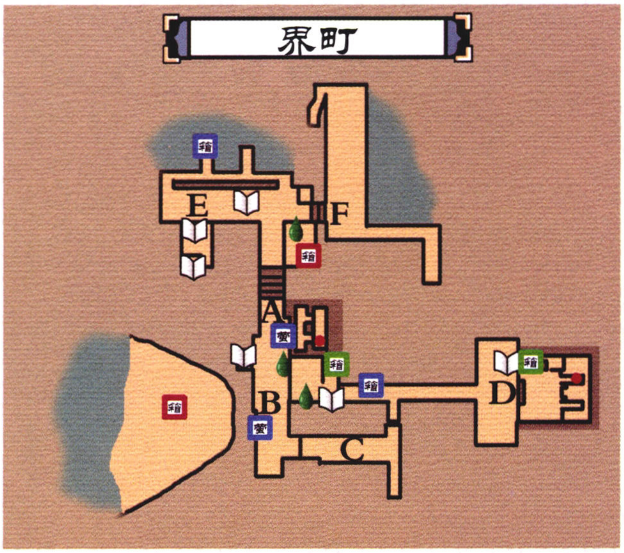
注 1：在下水道会遇到一种从宝箱中出来的敌人，这种敌人个头很小，移动速度很快。普通攻击很难命中。而且这种敌人不会被消灭，它在受到一定回数的攻击后会丢下身上携带的道具逃走。

注 2：在下水道推动铁球的时候，即使左马介不推，米歇尔也会继续向前推，直到两人相隔太远，米歇尔才会停止。所以只要一直保持和米歇尔的距离，就可以专心对付敌人同时前进



机关宝箱破解方法：
C1–C2–B2–A2–A1

取得道具：鬼石



流程及难点

1582 年.比睿山.捷克

在琉璃堂取得腕时计后与左马介一同前往界之町

1582 年.界之町.捷克

入口处楼梯上取得界之町地图，虎之屋前虎头击破后取得木灵，利用 A 点鬼萤跳至沙滩取得力石(机关)

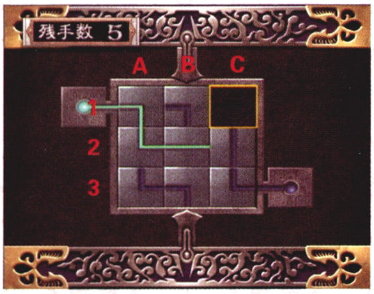
虎之屋与老板交谈，取得木灵 X2，十兵卫の风闻，鬼药，屋后取得白羽织

与 B 点小孩交谈，C 点用腕时计与老板交换西瓜

将西瓜交给位于 B 点的小孩，利用 B 点鬼萤跳跃至虎之屋二层，取得锻冶屋の键

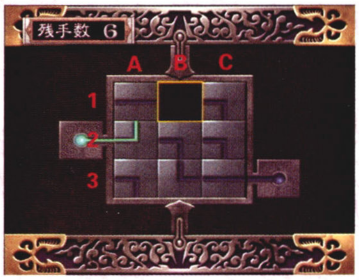
D 点使用锻冶屋の键进入，取得雷属性武器“雷闪枪”，丸药和鬼武道书.缚战术

港口外取得虎屋指示书和药草，进入右侧小屋取得木灵 X2 和力石(机关)，



机关宝箱破解方法:
C2–B2–B3–C3–C2
取得道具:鬼石

机关宝箱破解方法:
B2–A2–A1–B1–B2–C2
取得道具:力石



“还有其他同伴在吗?”

“是，救他们，拜托了……”说完便死去了

两人继续前进，途中多次收到队友的求救信号，而且十分危急，看来速度是必须的……

“没事吧?”米歇尔询问队友

“啊，刚才真是危险呢!”那队友回答“……这人是?”

“日本的武士，对付怪物的专家!”



“……这样吗?让我有些吃惊呢。谢谢你救了我!”

“这里需要重整军力呢。”米歇尔对队友说道

“那我去请求援军吧。”说罢，那名队友便离开下水道。左马介和米歇尔也跟着离开。

回到地面的两人和阿儿一起回到捷克家中，并把事件的情况一一告知安利

“精神点吧，安利”米歇尔上前安慰安利

“别碰我!”安利一把将米歇尔推开

“怎会这样?他们两人关系好像不是很好呢”阿儿喃喃地对左马介说“我已经找到安利，该返回捷克那边去了。”

“请代我向他问好。”左马介说。之后阿儿再次消失在闪光中

1582 年 比睿山·界之町

“捷克……哎呀，累死我了”阿儿再次回到捷克面前

“阿儿，安利怎么样了?”

“很有精神呢，和大叔一样，很自负的样子”

“他很可爱吧。”

“……不过，和米歇尔的关系不太好呢”

“唉……这就是烦恼的根源……”

“对了，左马介向你问好。”

“哦，是未来的左马介吧?真是复杂呢。恩，是时候出发了。”

“去哪里?”阿儿不解

“当然是寻找回到未来的方法。”

突然，后面印有虎字的箱子发出声响，捷克从中取出一只现代才有的手表。

“这不是我那个时代才有的东西吗?怎么会出现在这里?”

“应该是从泉州界运来的吧。”后面传来熟悉的声音

“左马介!刚才那家伙呢?”



左马介摇摇头

“这箱子是界的商人的，界是与南蛮交易的港口。”

“港口吗……那好，就先去那里吧!”

界之町

二人赶到界之町，"这里就是界吗？"

"恩，这里一定与幻魔有关系，分头调查吧。"

捷克在镇上调查一番后，果然发现这里的商人有问题，而且得知马上有一艘南蛮船要驶入港口。

在港口与左马介会合后，两人一起来到埠头。

"哇！很大诶！"阿儿见到南蛮船不禁大叫。

"那就是幻魔的南蛮船吗？"

"乘上去的话应该能到达幻魔的据点吧。"

"这是……"捷克发现岸边停着一辆机车

"什么事啊？大叔。"

"这是我的机车！怎么会在这里？"

"喂！喂！喂！"远处传来豪迈的声音"你们等一下"

"你是谁？"左马介问

"德川家家臣，本多平八郎忠胜。你就是明智左马介秀满吧！来一决胜负吧！"



"这次又有麻烦了"捷克叹气道

"哇！船，船要开走了。"阿儿发现船已经离开埠头，大叫起来

"左马介，我来支援你。"两人合力与平八作战，一番混战后，平八见难以取胜，说道"……果然有实力，胜负还是留待下次见分晓吧。"说罢便离开埠头。

此时，船已离开港口，"船走了，该怎么办才好……"捷克突然想利用一旁的机车，可发现机车上没有钥匙

此时 2004 年的巴黎，安利突然大叫"爸爸！"

"什么事？安利。"米歇尔也被安利吓一跳

"是爸爸！……是爸爸！"安利一边回答一边取下墙上的钥匙"一定要把这个交给爸爸。"

"等一下！电单车的钥匙？到底怎么回事？"

同一时间，阿儿突然出现

"这个！快将它交给爸爸！"安利将钥匙交给阿儿。



"你怎么会知道的？"阿儿十分惊讶

"我也不知道，只是有这样的感觉。"

"是吗？总之我马上把这个带去，再见！"阿儿在众人面前随即消失

"大叔！我把钥匙带来了"

"太好了！"捷克十分高兴的接过钥匙

与左马介道别后，捷克骑上机车，以最快的速度冲刺，跳上南蛮船甲板。

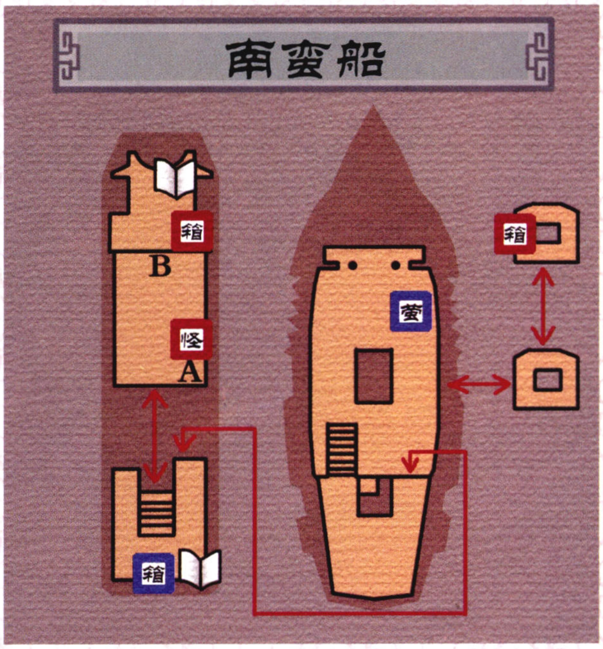
在船上经过一番调查后，阿儿说"船应该是向着幻魔据点前进"

"恩，阿儿，那你现在可以代我去向安利道谢吗？还有拜托米歇尔好好照顾安利。"

E 点装备雷闪枪即可进入，取得秀吉の风闻和时空研究书一

F 点木箱被敌人破坏，进入码头后 BOSS 战—平八

BOSS 战要点：这场 BOSS 战只需经过一定时间后即可结束，捷克和左马介一起对付平八；所以玩家只需要控制捷克在边缘游走，让左马介去战斗就行了。



流程及难点

1582 年.南蛮船.捷克

利用甲板上的鬼萤取得力石(机关)

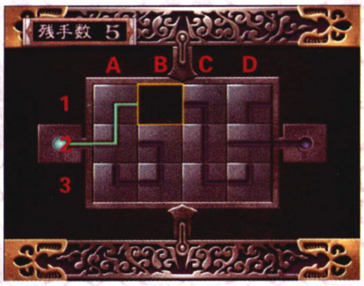
进入船内，取得南蛮船地图和幻魔の通达文

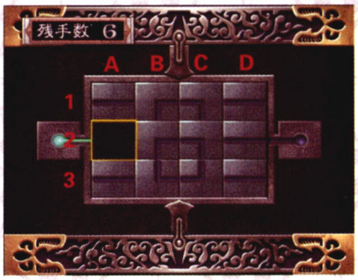
打破 A 点画像，将宝箱中敌人打败后取得"操舵室の键"

B 点使用"操舵室の键"进入操舵室，取得航海日志和身代りの札

机关宝箱破解方法：
A1–A2–B2–C2–C3

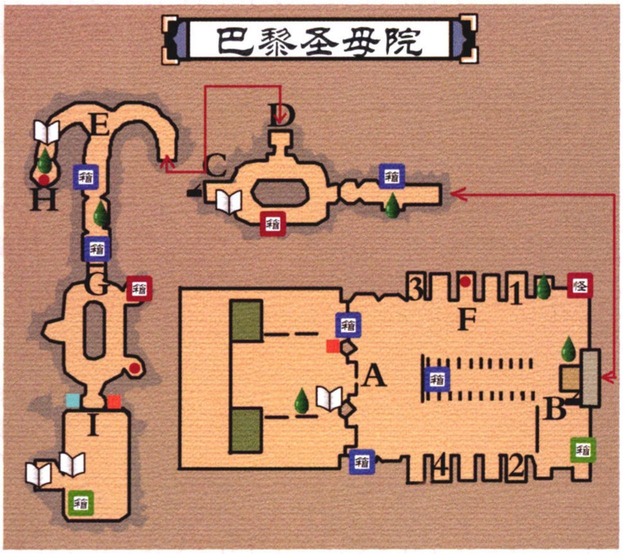
取得道具：力石





机关宝箱破解方法：
A1–B1–C1–C2–B2–B1

取得道具：身代りの札



流程及难点

2004 年.巴黎圣母院.左马介

圣母院前广场取得木灵和鬼武道书.弹き一闪

A 点需要天双刃达到 LV2 才能进入,进入后取得木灵 X2,救急箱,伤药,冰之矢和绿羽织

按动 B 点的红色机关打开秘道,进入后取得药草,木灵,幻魔界の风闻和鬼石(机关),注意躲避墙壁上回转的刀片

按动 C 点的骷髅头后刀片停止转动,D 点门打开

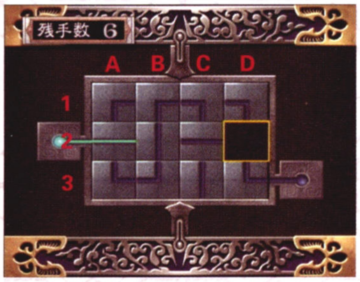
破坏 E 点取得暗吸い符,在通道两边取得木灵 X2,药草,暗吸之书和巴黎圣母院地图

回到圣母院大厅,按 1,2,3,4 的顺序将女神像上的黑雾吸收,于 F 点取得空属性武器"空牙刀"

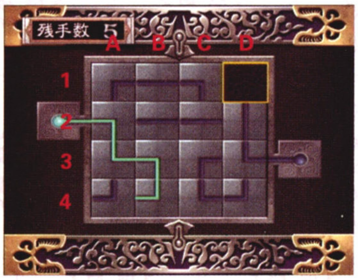
取得空牙刀后即可通过 G 点,取得绳梯和身代りの像

H 点使用绳梯下去后取得"金のガイコツ"

I 点大门使用"金のガイコツ"进入,取得雷之矢和时空研究书三。



机关宝箱破解方法:
C2-B2-B3-C3-D3-D2
取得道具:鬼石



机关宝箱破解方法:
D2-D3-C3-B3-B2
取得道具:身代りの像

2004 年 巴黎捷克家中

阿儿回到未来,将过去发生事情向左马介等人交代

"是吗……机车掉进海里了。"

"别担心,你爸爸好得很呢,还叫我代他多谢你。"

"真的吗?"安利马上变得高兴起来

"米歇尔,捷克还拜托你好好照顾安利。"

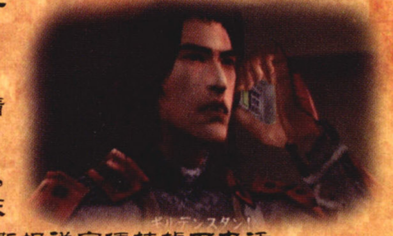
"这样吗?恩,我知道了。"米歇尔回答

"阿儿,咱们走吧。"一旁的左马介说道"不要再打扰他们。"

左马介和阿儿正准备离开,米歇尔的电话响了起来

"喂,咦?"米歇尔神情变得很奇怪,把电话递给左马介,"是找你的"

左马介接过电话放在耳边 "嘿嘿嘿, 是我啊, 左马介。"电话里传来一阵阴森的笑声



"基尔丹斯坦!"左马介大声的对着电话叫道

"来巴黎圣母院,我有一些有趣的东西给你看"基尔丹斯坦说完便挂掉了电话

"米歇尔,巴黎圣母院就是之前广场的寺院吧?"

"是的,有什么事吗?"米歇尔反问道,左马介并没有回答,转身向门走去

"左马介!"

"你和安利留在这里。"说罢便离开前往巴黎圣母院

巴黎圣母院

经过一番搜寻,左马介来到圣母院最深处,果然见到了正在等待他的基尔丹斯坦



"你这家伙!"

"等一下,你这下等生物"基尔丹斯坦站在高台上说"刚才约定好我会让你看一些有趣的东西,这就是我现在研究中的'时空扭曲装置'"

"时空扭曲?"

"只要这项研究成功,就可以自由在时空中穿梭,信长大人和大群的幻魔也可以来到这里,将你们这些下等生物消灭,这个世界就属于我们幻魔的了!"



"闭嘴!你以为我会让你得逞吗?"

"下等生物果然就是下等生物,进地狱去吧!"基尔丹斯坦召唤出两个幻魔剑士,自己则消失在闪光中,击败两个幻魔剑士后左马介也使用基尔丹斯坦所用的机械追去。

海底神殿

“这是什么地方？”左马介被传送到一个大型建筑物内，旁边还停着一艘大船

“喂喂，左马介，那艘船就是之前捷克所乘的船。”

“到底发生了什么事？”

“不知道啊，我去捷克那边看看吧。”阿儿又准备穿越时空，但是并没能成功

“怎么了？”

“在这里似乎不能穿越时空……虽然不清楚原因，但这里的时间流动有点奇怪。”

“时间……？应该还有其他办法的。”

两人在神殿中四处搜索之后，发现这里有一个奇怪的装置可以让阿儿穿越时空，于是阿儿便利用装置穿越到捷克那边



“捷克！”阿儿很快就到了捷克所在的地方

“啊，回来了吗？这地方很奇怪呢！”捷克看了看四周，“这里就是幻魔的基地？”

“应该是吧！现在未来的左马介也在相同的地方呢。对了，和这艘同样的船也是停在旁边，不过是破破烂烂的……”

“难道是……过去和未来互相联系的缘故？”

“这真令人吃不消呢！”

“恩，的确是，可以将未来改变吧？看看有什么可以做吧！”

经过捷克在过去时代的协助，左马介终于追上基尔丹斯坦

“竟然追到这里来了。”

“基尔丹斯坦！”



“为了奖励你，介绍个有趣的家伙给你认识吧！”话音未落，一个身影便在左马介身后出现

“兰丸？”左马介惊讶的望着面前这个已经幻魔化的兰丸

“兰丸，你现在已不是之前那么弱了。你的强劲，让这低等生物见识一下吧！哈哈哈哈”基尔丹斯坦说罢便离开了

“变成了这可怜的样子呢，兰丸。”

“住口！我已得到最强的力量，来吧，左马介！”

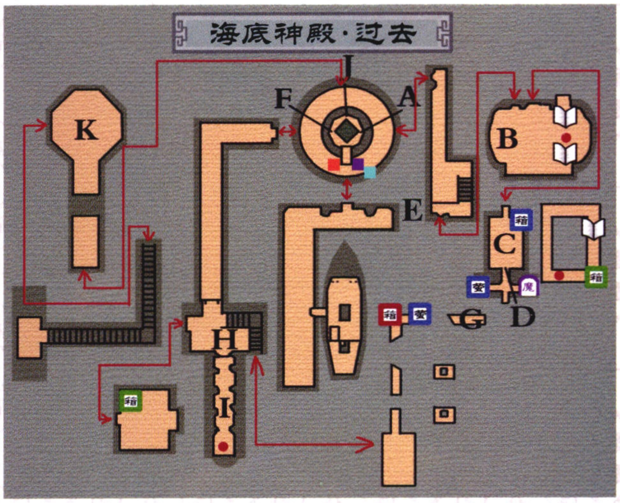
一番恶斗后兰丸再次被左马介打败。“哼！还没适应这身体吗……”兰丸不甘心的说，“左马介！这次就……放过你！”

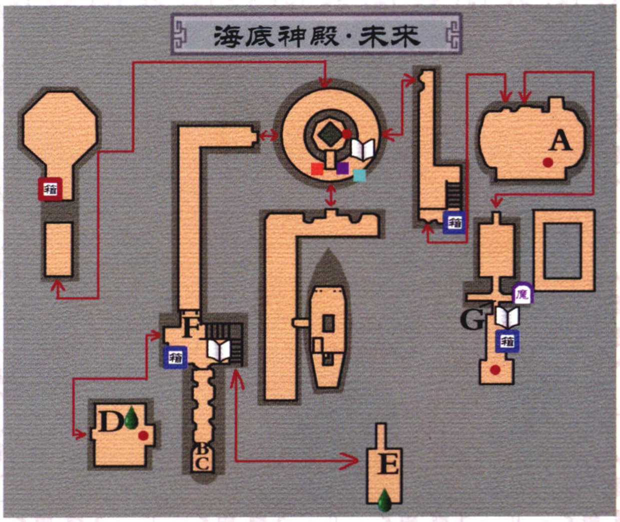
另一边捷克终于逃出神殿，登上一辆奇怪的火车

“刚才真危险，差点就被淹死了。”

BOSS 战—幻魔剑士 X2，胜利后进入传送装置。

BOSS 战要点：两个 BOSS 攻击力都很强，注意不要被他们同时攻击，先集中攻击打倒一个就很好办了，BOSS 体力不高，不用节约鬼力，尽量多使用战术壳。





流程及难点

2004 年.海底神殿(未来).左马介

祭坛右上方取得黄龙之盘，利用时空传送装置让阿儿交给捷克

1582 年.海底神殿(过去).捷克

将黄龙之盘安放在 A 点，进入黄色大门

在房间 B 中取得鬼武道书.一闪，古之石盘和时空研究书二

利用房间 B 升降机进入房间 C，取得海底神殿(过去)地图。D 点使用古之石盘，将石盘顺序调整为 5X4+1+3-2 即可打开秘道，利用秘道右方宝箱中的鬼萤跳上平台，取得丸药，鬼玄武之书和龙之左角。

将龙之左角安放至 E 点龙头

转换时空，操纵左马介

2004 年.海底神殿(未来).左马介

进入黄色大门，取得秘药，在房间 A 取得青龙之盘后，BOSS 战—

幻魔兰丸

BOSS 战要点：幻魔化的兰丸比之前一次在本能寺时速度又提高不少，普通攻击很难命中；不过这次他有个致命弱点，就是被击中后会有魂出现，而他又会立即蹲下来吸魂；趁他吸魂时发动攻击，用不了几回合就能再次打败他。

将青龙之盘传送给捷克

1582 年.海底神殿(过去).捷克

将青龙之盘安放至 F 点，进入蓝色大门，利用鬼萤跳跃取得 G 点的冰属性武器“冰碎球”

取得“冰碎球”后解除 H 点大门封印

转换时空，操纵左马介

2004 年.海底神殿(未来).左马介

进入蓝色大门后水流涌入，以最快速度穿过通道后取得海底神殿(未来)地图和鬼武道书.连锁一闪，B 点取得鬼萤の羽根

房间 E 取得木灵和龙之右角，将龙之右角安放至 F 点，水流退去

将鬼萤の羽根传送给捷克

1582 年.海底神殿(过去).捷克

蓝色大门被黑雾笼罩，由南蛮船进入房间 I

对地面的鬼萤使用鬼萤の羽根，然后利用鬼萤取得动力结晶

将动力结晶传送给左马介

2004 年.海底神殿(未来).左马介

吸掉蓝色大门的黑雾后进入，将动力结晶安放至 C 点，升降机运作

利用升降机进入房间 D，取得木灵和地属性武器“地轰斧”

取得“地轰斧”后解除 G 点封印，取得黄羽织，神殿之书和赤龙之盘

将赤龙之盘传送给捷克

1582 年.海底神殿(过去).捷克

将赤龙之盘安放至 J 点，进入红色大门

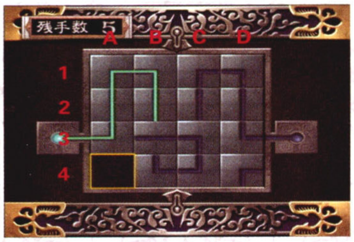
进入房间 K，BOSS 战—双头犬卡特鲁德

BOSS 战要点：切忌与其正面交战，此 BOSS 的绝大部分攻击判定是在正前方，且不能防御，攻击力也很高；战斗时房间中有两个鬼萤，可以多加利用以回避 BOSS 的攻击。BOSS 身上各个部分都有护甲，打掉护甲后才能攻击 BOSS 本体，而每部分护甲耐久值是分别计算的，所以集中攻击一个部位才能尽快将其击倒

胜利后快速逃向月台，进入幻魔列车

2004 年.海底神殿(未来).左马介

进入红色大门，取得力石(机关)，之后被兰丸虏走

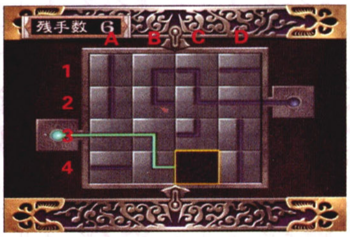


机关宝箱破解方法：
A3–B3–C3–C2–B2

取得道具：鬼石

机关宝箱破解方法：
B4–B3–C3–C2–B2–A2

取得道具：力石



“这辆列车是开去哪里的呢？”阿儿在一旁问道

“安利……什么时候才可以回到我的时代呢？”捷克并未听到阿儿的问题，一个人自言自语道。

“捷克……”

“可恶的幻魔！让这么多人受苦，将人类的幸福踏碎……”

“因此捷克和左马介都要努力啊！”

“嗯……是啊。我想在这里休息一下，阿儿你回左马介那边去吧。”

“左马介！”阿儿很快回到左马介身边，“捷克已经离开这个地方了。”

“他怎么出去的？”

“使用幻魔的交通工具，说不定这里也有呢。”

“嗯 ，就在这里找找吧。”

两人来到一处房间之后，兰丸突然出现。两人交手数招后，双双停下来

“本来想与你玩玩之后才杀你，但是我突然想到一个更有趣的事。”



“什么？”左马介不解。突然上方出现一束电光，将左马介困住。

“左马介！”阿儿大叫起来

“哈哈哈，左马介，我要将你改造成幻魔。”

“……你说什么？”

“还有，之前和你一起的小孩也是一样，哈哈哈！”说罢与左马介一起消失在闪光中

“左马介!!”

2004 年 巴黎捷克家中

安利不时的向窗外张望，走向门外 “我要去找左马介。”

“不行，外面很危险的。”米歇尔拉住安利

“很烦啊！不会有事的！”安利甩开米歇尔的手跑出门去。

米歇尔追到圣母院前，但是也没看到安利的踪影。进入圣母院内部后阿儿突然出现在米歇尔面前，“米歇尔，左马介……左马介被幻魔捉走了！”

“怎么会这样!? 安利也不见了。他们一定是在巴黎动物园。”

巴黎动物园

左马介和安利都被捆在笼中，安利不断的哭泣着。

“振作点，安利。”左马介安慰安利，“米歇尔一定会来救我们的。”

与此同时，来到动物园的米歇尔和阿儿也正在努力寻找左马介和安利的下落，终于在一处地下室中找到二人

“安利！”米歇尔见到安利后大叫了出来

“米歇尔！”

“没事吧？有没有受伤！我马上放你们出来”米歇尔按动墙壁上的开关



“米歇尔！”安利冲上前去与米歇尔拥在一起。突然，基尔丹斯坦出现将两人捉住后消失

“小孩和女人，找到好材料呢，我要将他们改造成幻魔，哈哈哈哈。”远处传来基尔丹斯坦那阴险的声音

又只剩下左马介和阿儿，两人一路寻找，在研究室深处找到了基尔丹斯坦。

“放开我们！你这个怪物！！”手术台上的美雪大叫

“小孩子，心脏和胃都很柔软啊。”

“不要！不要啊！”安利惊慌的大叫着

“住手！基尔丹斯坦！”左马介怒吼着

“左马介！固执的下等生物……这个小孩是属于我的，绝对不会交给你！来吧！下等生物！我已将我的身体改造了！”



愤怒的左马介轻易的就将基尔丹斯坦打倒在地，“……完全没有痛的感觉呢……即使被打成这样。”倒在地上的基尔丹斯坦有气无力的说

“固执的家伙，准备下地狱去吧！”

“嘿嘿嘿，你再逞强也只能到现在为止……时空扭曲装置……已经完成了”

“什么！？”

“即使我基尔丹斯坦死了，还有时空扭曲装置，这个世界是幻魔的了！哈哈哈哈……”

“那东西在哪里！说！快说！基尔丹斯坦！”

“看着……看着吧……我的最高杰作！”基尔丹斯坦叫嚣着死去了。

左马介将安利和米歇尔救下后发现房间中圣米歇尔山的图，于是决定前往圣米歇尔山一探究竟。

圣米歇尔山

“我去捷克那儿一下。”阿儿说完便前往捷克处

“大叔，你太太的遗物有带着吗？”

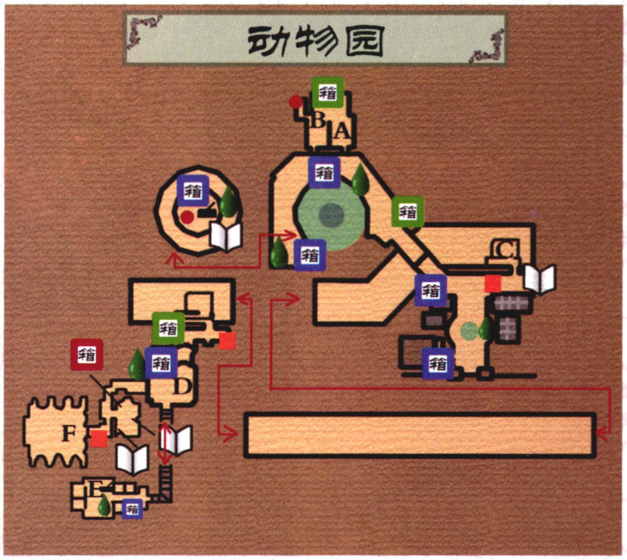
捷克拿出一枚戒指，“嗯，这是太太曾经戴过的。”

“THANK YOU，大叔，一会儿再见。”阿儿接过戒指离开了

“妈妈的戒指……？”安利接过阿儿带回来的戒指。

“对啊，准备好啊，可能会让你大吃一惊呢！”说完阿儿便开始施法，戒指开始发出光芒，出现了安利妈妈的幻影

“……安利，我可爱的安利。”



流程及难点

2004 年.巴黎圣母院.米歇尔

圣母院广场前取得“吸魂ブレスレッド”后吸魂可能，进入圣母院前可先回下水道之前砍断铁球的地方取得米歇尔的最强武器 SPS15+G

圣母院最深处打败两个幻魔剑士后取得“バリの报告”

2004 年.巴黎动物园.米歇尔

进入动物园，取得木灵，救急箱，手榴弹和动物园のチラシ

岔路口向西走，取得木灵和救急箱

房间 A 取得救急箱，B 点封印需要左马介才能解除

出门后取得木灵，救急箱和动物园地图

环形建筑物外圈取得木灵和造魔之书上，拉动内圈中开关，左中取得クルーズボートの键，右取得武器 SPS15+R

回到 C 点汽艇使用“クルーズボートの键”，船上强制战斗

下船后破魔镜附近取得救急箱

房间 D 取得木灵，秘药和救急箱，击倒大型幻魔植物进入房间 E，取得木灵和救急箱，扳动墙壁上红色开关就出左马介和安利

米歇尔和安利被基尔丹斯坦虏走后转为操作左马介

2004 年.巴黎动物园.左马介

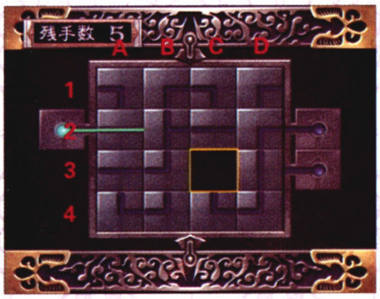
拾得地面“吸魂ブレスレッド”，使用后此前米歇尔吸收的红魂全部加算到左马介身上

回到 B 点解除封印，取得“研究栋の键”

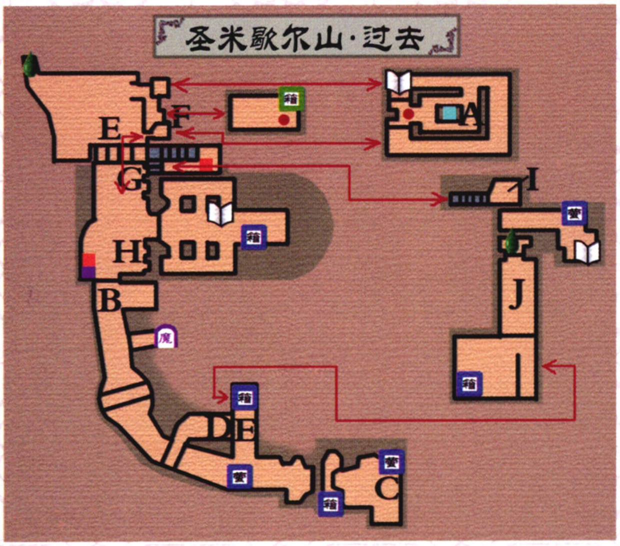
房间 D 使用“研究栋の键”进入研究室，取得鬼石(机关)，鬼武道书.十连斩和造魔之书下

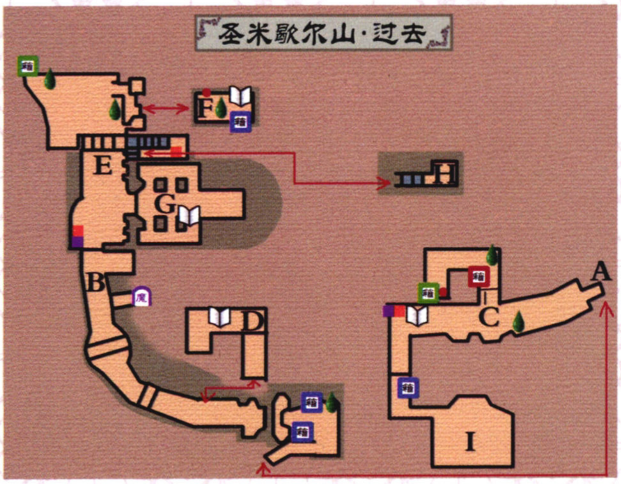
进入 F 房间后 BOSS 战—基尔丹斯坦

BOSS 战要点：平时的基尔丹斯坦浮在半空，这时任何攻击不能对其造成伤害，只有在他攻击和使用魔法后，露出体内的红色光球时攻击才能对他造成伤害；此外，基尔丹斯坦会随时复活地面的两个幻魔剑士，复活之后一定要尽快将其打倒；基尔丹斯坦在濒死时会使用时光倒流魔法，此时地面上回出现一个特大范围的黑洞，只有在屏幕边缘才能避开，如果没避开的话，基尔丹斯坦就会回复 50% 的体力。



机关宝箱破解方法：
D3–D2–C2–B2–B3
取得道具：鬼石





流程及难点

2004 年.圣米歇尔山(未来).左马介
入口附近取得木灵和兰丸の觉书
转换时空，操作捷克

1582 年.圣米歇尔山(过去).捷克
下列车后 BOSS 战—平八

BOSS 战要点：和第一次与平八战斗时一样，不用与其硬拼，一定时间后战斗即结束
取得火车头前方木桶中木灵，利用鬼萤上楼



"嗯……？"
"很久不见了，安利，你的脸色看起来不大好呢。"
"妈妈！"
"你现在这样子，是因为妈妈的缘故吧……妈妈真是对不起你啊。"
"不是的！妈妈……妈妈是因为我才……"
"安利，好好听着……妈妈的事并不是因为你。在每人身上发生的事，必定是有着某些意义的，所以不需要责怪自己。"
"……妈妈。"
"开心一点吧，安利，妈妈最喜欢的是开心的安利啊。妈妈什么时候都会守护爸爸和你的……"
"妈妈……妈妈……我知道了"安利哭着回到了现实
"可以看见了，就是那里。"米歇尔指着远处说
"那就是圣米歇尔山吗……"左马介面前的是一座笼罩在乌云下的建筑物。
另一方面，捷克所乘的火车也到达目的地，下车后的捷克马上发现自己也在圣米歇尔山
"喂！"身后传来熟悉的声音
"又是你？"捷克转身，见是平八，"这次又有什么事？"
"其实是……"正当平八准备说明来意时，突然发现高处有一个女性幻魔正在看着，而平八的态度马上转变，挥枪向捷克攻击



"你要干什么！"捷克躲开平八的攻击，"你果然是敌人！"
"哈哈哈！"站在高处的女幻魔大笑着跳了下来。
"你是？"捷克问道
"平八，快将这个野蛮人干掉！"
平八并没有照做，而是将武器收了起来"不行。"
"为什么？平八。"
"平八并不是任人指使去战斗的人。"平八说完便转身离去。
"这是什么态度!?自大的人类！"女幻魔十分愤怒，看了捷克一眼，"等一下，平八。"
"又有新的怪物……完全不知道他在做什么。"捷克喃喃道。



之后捷克和左马介在相互协助下探索完城堡，左马介，米歇尔和安利在城堡出口处打败沉睡了 500 年后复活的双头犬后前往埃菲尔铁塔；而捷克则被飞行城堡带至日本琵琶湖。

鬼武者3

1582年 琵琶湖

捷克被从飞行城堡掉在雪地里，昏迷不醒。

"这边啊，左马介，这边。"阿儿带着过去的左马介和另一人到来。

"……这里是什么地方。"捷克清醒立刻问身旁的左马介

"琵琶湖，是在日本。"左马介答。



"你！"捷克定下神来，发现平八也在一旁，顿时紧张起来。

"不用担心，捷克。"左马介拦住捷克，"他也是自己人。"

"之前很抱歉……就算主公和信長同盟，幻魔也不会是同伴，我不能这样，我再也不能忍受这些家伙的所作所为了。拜托让我成为你们的同伴吧！拜托了！"平八一脸诚恳的说。

"……明白了，欢迎你，平八。"

"多谢你了。"

"呜……很冷啊！"阿儿冷的浑身发抖，"这种季节怎么会下雪的，这肯定也是幻魔的杰作。"

"对了！我们不能再停留在这里"左马介好象突然想起什么，"我曾听说这附近有'鬼军珠'，鬼军珠中封印着鬼之士兵，只要得到它，必定能够攻下信長的安土城。"

"什么？那么我们快去找到这个东西。"平八应道。

"不行，平八。这边有我和左马介就行了，你回安土城为我们做内应吧。"

"……我还想和你们一起战斗呢，看来是不行了啊。"平八感到十分可惜。

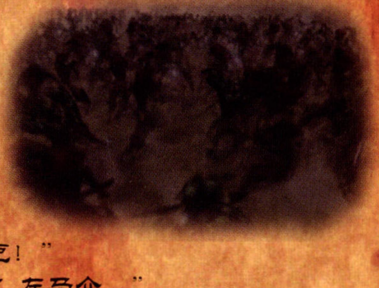
"那么，赶快出发吧。"阿儿这时也着急起来。

果然，在琵琶湖最大的岛上的秘道中找到了"鬼军珠"，之后便朝着安土城出发。

1582年 安土城下·安土城

捷克和左马介到达安土城附近后，成千上万的幻魔士兵蜂拥而至。

"左马介。"捷克示意左马介开始行动，左马介将鬼军珠放置于鬼手中，无数的鬼之士兵从天而降，开始与幻魔士兵交战。



"我留在这里控制鬼之士兵，你快去吧！捷克！"

"好！这里就拜托你了，左马介。"

在鬼之士兵的帮助下，捷克不久便杀入安土城内与平八会合，两人交谈之后便分头去寻找信長和兰丸。

房间A中使用炎龙剑的战术轮将四个火炬点燃后取得"大门の键"

将"大门の键"传送给左马介

2004年.圣米歇尔山(未来).左马介

A点使用"大门の键"进入取得木灵和圣米歇尔山地图(未来)

打倒B点巨大幻魔植物取得"太阳の纹"，使用"太阳の纹"打开C点铁栏，取得力石(机关)，赤目石，冰之矢和木灵。

将"赤目石"传送给捷克

1582年.圣米歇尔山(过去).捷克

将"赤目石"镶在B点雕像处，解除机关(见图解)后出现阶梯

利用C点鬼萤取得橙羽织

转换时空，操作左马介

(第一次)



(第二次)



(第三次)



注：按照太阳-月亮-星星的顺序移动，一次性将图案走完就可完成。移动时要注意速度，因为有时间限制。

2004年.圣米歇尔山(未来).左马介

进入房间D，取得时空研究书四，利用时空传送点到达异空间的凯旋门，在顶部取得"赤い键"后返回

将"赤い键"传送给捷克

1582年.圣米歇尔山(过去).捷克

利用鬼萤跳跃到D点，取得力石，使用"赤い键"进入房间救出奴隶，取得丸药

E点得到平八所给的"三角の键"，帮助外面的奴隶得到药草和鬼药

F点使用"三角の键"后进入，取得秘药和幻魔植物之苗

在E点(即右数第二个苗圃)使用幻魔植物之苗

转换时空，操作左马介

2004年.圣米歇尔山(未来).左马介

顺着E点植物爬下，取得木灵X2和救急箱

房间F取得木灵X2，丸药，フランス人の手记和铁の齿轮

将"铁の齿轮"传送给捷克

1582年.圣米歇尔山(过去).捷克

G点使用"铁の齿轮"后拉动H点的扳手打开大门

大厅中取得秘药和ベガドンナの日记

进入房间I后被机关困住

转换至操纵米歇尔

2004年.圣米歇尔山(未来).米歇尔

取得"吸魂ブレスレッド"，与安利一起行动，到左马介所在地会合

转为操纵左马介

2004 年.圣米歇尔山(未来).左马介

G 点大厅取得时空研究书五

进入房间 H 后转换操作捷克

1582 年.圣米歇尔山(过去).捷克

根据安利的提示输入指令,难度不同指令不同

普通:↑↓△×○↓↑□←××→

困难:↓○→↓△×↑↓△→□

逃脱成功后转换为操纵左马介

2004 年.圣米歇尔山(未来).左马介

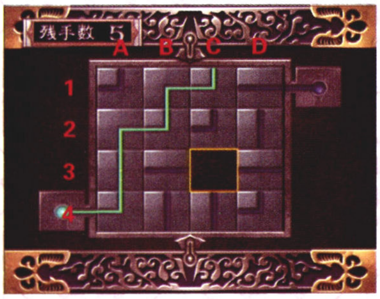
城堡开始崩坏,逃至入口处 I 点 BOSS 战—双头犬卡特鲁德

BOSS 战要点: 沉睡 500 年后的卡特鲁德除了体力变高了以外,其他方面还是和之前那次一样。战斗时有战术壳就尽量往 BOSS 身上用,此外注意用道具回复,毕竟没有鬼萤协助躲避的左马介有时还是很容易中招的。

战斗胜利后转换操纵捷克

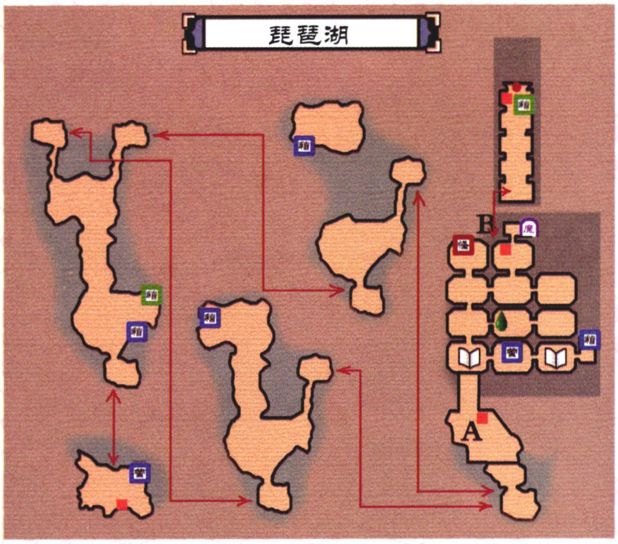
1582 年.圣米歇尔山(过去).捷克

取得木灵和要塞之书上,进入房间 J 后随城堡飞至琵琶湖



机关宝箱破解方法:
C2–C1–B1–B2–B3

取得道具:力石



流程及难点

1582 年.琵琶湖.捷克

乘琵琶湖上的浮冰前进到 A 点,多利用鬼萤来避免浮冰碰撞,途中可取得琵琶湖地图,丸药 X2 和秘药,鬼屋敷中利用拉动同色的鬼萤来开启相应的栅栏来通过到达 B 点,取得木灵,丸药,秘药,鬼军团之书和鬼屋敷之书。从 B 点进入地下秘室,取得丸药和鬼军珠。

到达安土城顶层后捷克并未找到信长,而是与之前在圣米歇尔山出现的女幻魔相遇

"哦?竟敢大摇大摆的来到这里。"

"又是你?"

"滚出去,下贱的家伙!你以为我是谁?等我成为幻魔王信长大人的妻子后,我便是幻魔的女王,你这鬼之一族的家伙,快在我面前跪下!"

"闭嘴!怪物!"

"你认为你能胜得过我吗?让我把你撕碎吧!"

打败女幻魔后捷克进入天守阁的秘道,发现平八已经满身鲜血的倒在地上。



"平八!振作点!振作点!"捷克连忙将他扶起,这时左马介也赶到。

"发生了什么事?"

"兰……兰丸设下的陷阱……这个仇以后一定要报……!"

"平八!"

"捷克,左马介……信长不在这里,他在本能寺。"

"什么!?"

"将幻魔……信长……打倒啊……"

"平八!"

"平八……可恶的信长……"左马介已经十分愤怒

"阿儿,你去安利那里,替我告诉他,爸爸要进行最后决战了。"

"终于到了决战的时候,要努力啊!"阿儿说完便消失在空中。

2004 年 埃菲尔铁塔

这一边,左马介也到达埃菲尔铁塔,在塔顶再次遇上幻魔化的兰丸。



"兰丸!"

"还没死吗?左马介,已经太迟了,信长大人穿越时空的准备已经完成了。"

"我不会让你得逞的!"

"事到如今,你再做什么也没有用了。你的首级,将成为我送给信长大人的礼物!"

兰丸再次被左马介击败,"可恶啊,左马介……"兰丸挣扎着爬向时空扭曲装置,将控制杆拉下

"住手!"

"哈哈哈,很快信长大人就会来到……信长大人!"

"阿儿!一定要阻止信长来到这里!"

"嗯!"

本能寺

捷克与左马介赶到本能寺与明智光秀会合,这时明智光秀亦整装待发,准备杀入本能寺。

"两位，拜托了"明智光秀对面前的左马介和捷克说。

"将士们，敌人就在本能寺！出发！"明智光秀一声令下，全军随即杀入本能寺。

"我是不会让你们通过这里的！"兰丸站在本堂入口前。



"兰丸！"左马介正欲上前，但被捷克拦住。

"这家伙由我来对付，平八之仇，由我来替他报！"兰丸当然不是愤怒的捷克的对手，瞬间已经被捷克击倒在地

"平八，仇我已经替你报了……走吧，信长就在里面。"

两人进入本堂，信长也正等待着他们的到来



"来了吗……先是柳生十兵卫，然后……明智左马介，再一次站在我面前阻我去路的拥有鬼之力的家伙。无论怎么做也没用的！"

"信长！"

"就在这里受死吧！"

"只要打倒你们，就可以成就我的霸业了。死吧，鬼武者！"

信长抢先进攻左马介，几招便将左马介击倒。

"左马介！"

"轮到你了……南蛮人！"

"你这家伙……！"

一番苦战，信长终于被捷克打倒。"太好了！太好了！捷克！"阿儿兴奋的大叫

"左马介！"

"我没事，不用担心。"

这时，捷克身上发出光芒。

"是'时空扭曲装置'启动了，大叔可以回到自己的时代了！"

"去吧，捷克。"左马介伸出右手，与捷克握手道别，"多谢你一直以来的帮助。"

"嗯，能认识你真不错呢！"

光芒越来越大，逐渐将捷克包围。一旁的信长突然站起，并将左马介击倒在地。

"左马介！"

"阿儿……另一个……我……"

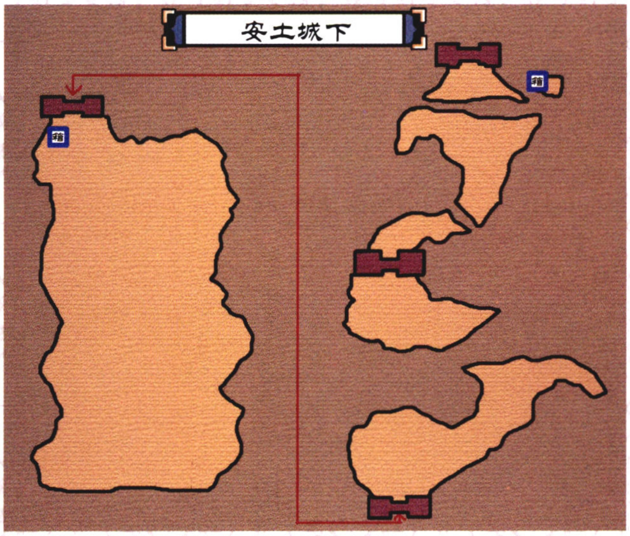
"知道了！等着我！"

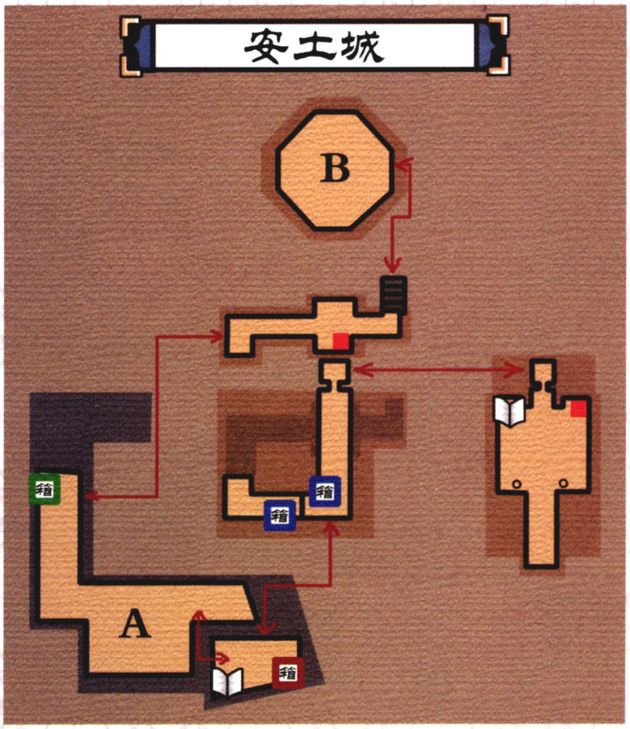
信长走上前，一剑将左马介了结，捷克也在此时回到现代。

"爸爸！"

"安利！"

"欢迎你回来！"





流程及难点

1582 年.安土城下.捷克

一路向城堡前进，途中的杂兵是无限的，如果武器和防具等级还未满，那么可以在此练满。途中取得安土城下地图和丸药

1582 年.安土城.捷克

进入正门取得要塞之书

乘升降机上二楼取得安土城地图和鬼药，从二楼破坏的墙壁出去后，取得臣下の觉书和鬼石(机关)

利用鬼萤跳跃到 A 点，BOSS 战—马塞拉斯极，取得丸药

BOSS 战要点：攻击力和体力都比睿山的马塞拉斯极要高，但攻击方式没有变化，虽然没有鬼萤协助躲避，但是战斗空间要大许多，

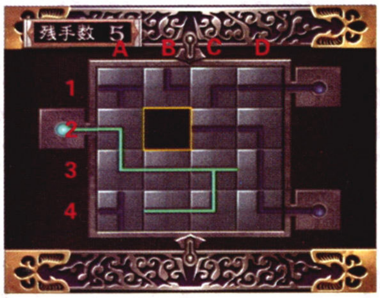
注意躲避就不难取胜。

到达 B 点后 BOSS 战—女幻魔贝嘉冬娜

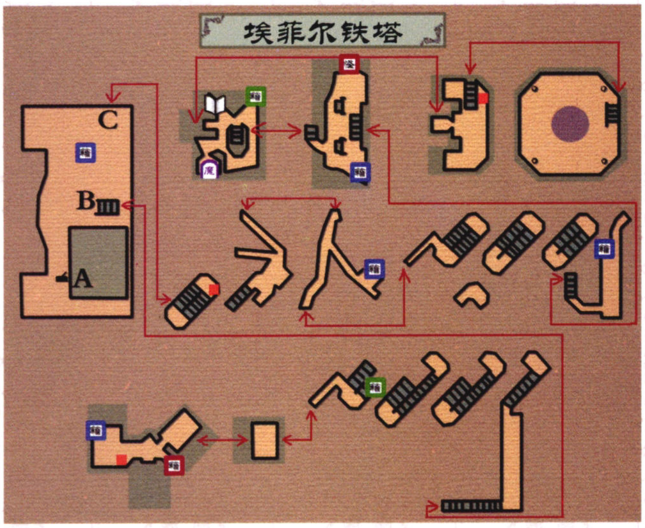
BOSS 战要点：贝嘉冬娜回避力极高，普通攻击根本难以碰到她，而且她的远程攻击还能让玩家动弹不得，所以绝对不要主动攻击，只需专心回避，等待她出招后露出破绽，然后用鬼缚将其绑住，使用缚战术攻击，贝嘉冬娜体力不多，用不了几次便能取胜。

打败贝嘉冬娜后前往天守阁，发现奄奄一息的平八。

之后转为操纵左马介



机关宝箱破解方法：
B1–C1–C2–C3–C4
取得道具：鬼石



流程及难点

2004 年.巴黎埃菲尔铁塔.左马介

入口取得救急箱和鬼石(机关)，乘升降机中途强制战斗，之后从逃生梯向上前进到达 B 区域，BOSS 战—布雷斯坦，取得鬼药和埃菲尔铁塔地图

BOSS 战要点： 和在凯旋门的布雷斯坦相比，除了体力增加了之外，其它方面没有任何变化。

破坏 A 点的发电装置后从 C 点向塔顶前进，取得救急箱 X2，秘药 X2，集魂之矢和时空传送书六

到达塔顶后 BOSS 战—幻魔兰丸

BOSS 战要点—第三次与兰丸作战，这次的他比之前两次速度和攻击力又有提高。但是，吸魂这点还是没变，所以战法与之前在海底神殿相同，只不过战斗场所相对较小，要更注重回避才行。

之后转换为操纵捷克

"左马介……"

"捷克……阿儿已经将事情告诉我了，我会返回自己的时代，将信长解决的。"

"我也去，一起去打倒信长。"

"不，不行，时空扭曲装置已经设定了我们相互返回原来的时代……" 这时左马介身上发出光芒



"安利，要好好孝顺新母亲，一家三口好好的生活。"

"……嗯"

"左马介，胜利属于你！"

"再见了，异国的朋友。"

"左马介，阿儿，再见了。"

捷克一家人见左马介已离去，也打算回家。

"好了，回去吧。"捷克对两人说。

"还会再见吗？"安利问。

"恩，一定会再见的。"捷克回答道。



突然从树后伸出了一把剑，原来森兰丸还没死，而且从后追上捷克等人，一刀插向安利。

"啊！"安利惨叫一声倒在地上。

"安利！"捷克和米歇尔抱住安利，但安利只是不断的喘气，很痛苦的样子

"嘿嘿……"森兰丸奸笑着

愤怒的捷克再次使用手上的鞭子将森兰丸打倒。

捷克回身去看安利，但是安利的情况非常不妙。

"安利！"

"爸爸……"

"振作点！"捷克抱着安利，但是安利还是不行了。



"安利！安利！"捷克和米歇尔伤心的叫着。

突然，捷克的鬼之笼手发出光芒，把力量传送到安利身上。然后鬼之笼手就消失了，安利也醒了过来。

"……爸爸"

"安利！"三人再次拥抱在一起。

"谢谢，鬼之力……谢谢。"

回到原来时代的左马介也来到本能寺本堂

"逃走了吗？南蛮人……"

“信长！……我回来了。”

“你……”

此时左马介走到另一个已死的自己的身旁，两只鬼之笼手顿时产生共鸣，左马介也变身成为真鬼武者



“再怎么做也是徒劳的，让我再次送你下地狱去吧。”

变身成真鬼武者的左马介实力已经超过信长，不久信长再度被击倒

“人间五十年……与苍天相比，只是梦幻一场……干得漂亮啊”倒地后的信长一边念，一边缓缓站起，



此时左马介便将信长封印在鬼之笼手中

“成功了，左马介！”

“我达成约定了，捷克……鬼之一族。”

天正十年六月二日

本能寺事变

织田信长，在火炎中灭亡

但是，他还在人们流传下来的历史中存在

现在，鬼与幻魔的永恒之战，暂时落幕

尾声

“左马介！你在做什么呢？”正在小溪边休息的左马介听到身后有熟悉的声音，转身寻找，原来是阿儿在叫他

“嘻嘻，左马介”

“阿儿。”

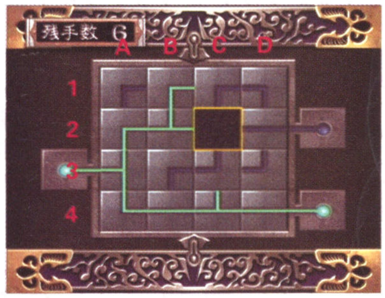
“走吧，快点儿。”

“嗯。”

左马介与信长之间的长久之战终于闭幕，但是对于左马介，新的旅程现在才开始。在封锁着信长的鬼之笼手被封印之前，左马介的旅途仍要继续下去。

另一方面，织田信长的心腹羽柴秀吉，在得知信长死讯后，带领着大军向着本能寺进发

“信长大人死了……天下就是我秀吉的了！哈哈哈哈！”目露红光的秀吉笑道，那是幻魔王拥有的红光……



机关宝箱破解方法：C1–D1–D2–C2–C3–B3

取得道具：鬼石

流程及难点

1582 年.本能寺.捷克

在庭院中取得秘药和兰丸の手记，破魔镜左边进入魔空空间，可以取得捷克的最强武器—鬼无双

进入本堂后 BOSS 战—信长

BOSS 战要点： 信长攻击力和速度都很高，与其硬拼不是办法，有效利用鬼萤回避信长的攻击后再做攻击，此时是捷克的最后一战，不用节约鬼力，放心使用战术轮就行了，能变身的话当然更好。若之前取得鬼无双的话，只需不断使用鬼无双的战术轮攻击即可取胜。

1582 年.本能寺.左马介

破魔镜左边进入魔空空间，可以取得左马介的最强武器—毗沙门剑

进入本堂后最终 BOSS 战—信长

BOSS 战(信长变身前)要点： 此时左马介处于无敌状态，信长的攻击根本不起作用，连按△键攻击就能搞定。

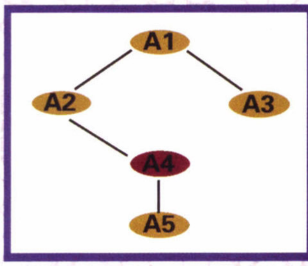
BOSS 战(信长变身后)要点： 最初信长本身不会攻击，只会用身边的四个“浮游炮”作远程攻击；必须先将四个“浮游炮”干掉，否则不能打到信长，干掉“浮游炮”两次后信长就会改变攻击方式。此时信长用剑发动炎，风，雷三种类型攻击，这时只要连续攻击就可以把信长武器击落，此时前往信长武器附近吸收武器上的黑雾；重复以上过程直到将武器上的黑雾吸尽，之后左马介武器进化为“鬼斩左文字”，信长失去武器，再度改变攻击方式。此时只需注意回复体力，不断的使用△键攻击便可取胜。

游戏通关后会根据玩家在游戏中的表现作出评价，并且取得特典中隐藏选项。



魔空空间

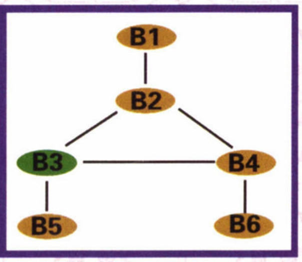
魔空空间 A



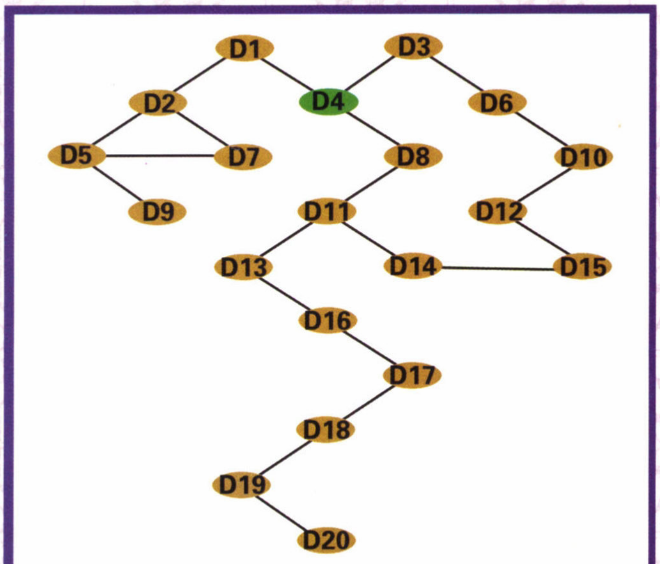
使用角色:捷克
入口:海底神殿(过去)
宝物位置
A5-封印紫电

魔空空间 B

使用角色:左马介
入口:海底神殿(未来)
宝物位置
B5-封印白风

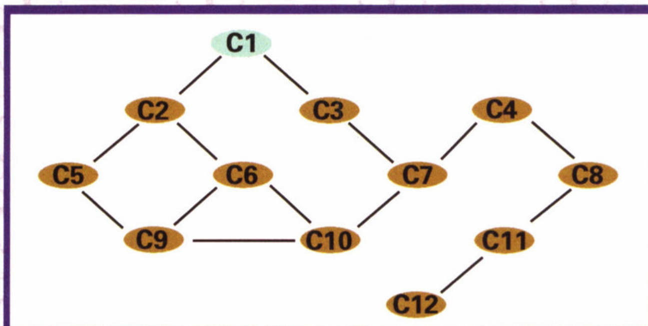


魔空空间 D



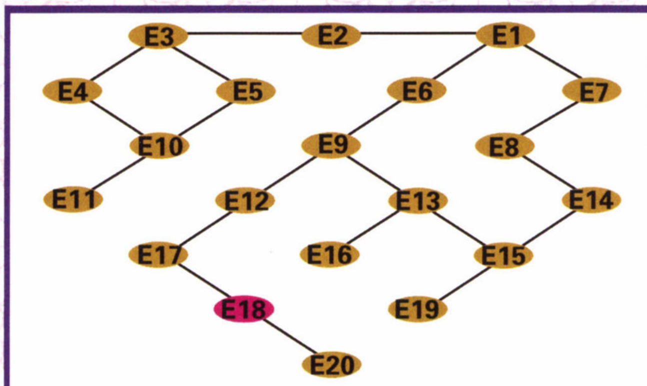
使用角色:左马介
入口:圣米歇尔山(未来)
宝物位置
D-身代りの札 D9-破魔の紫玉 D11,D18-丸药 D20-紫羽织

魔空空间 C



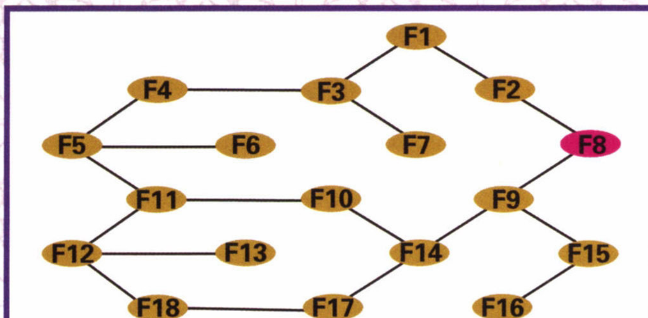
使用角色:捷克
入口:圣米歇尔山(过去)
宝物位置
C1-身代りの札 C5-破魔の绿玉 C10-丸药 C11-丸药 C12-封印红炎

魔空空间 E



使用角色:捷克
入口:本能寺
宝物位置
E1,E4,E8,E11,E12,E16,E19,E20-破魔の青玉 E7-丸药 E13,E17-秘药
E3-鬼无双

魔空空间 F



使用角色:左马介
入口:本能寺
宝物位置
F5,F6,F7,F8,F13,F14,F16,F18-破魔の赤玉 F9-丸药 F11,F17-秘药
F1-毗沙门剑

注:当游戏难度为困难以上时,琵琶湖和埃菲尔铁塔各会出现一个隐藏的魔空空间。由于这两个空间中没有贵重道具,在此就不给出地图和资料。由大家自己去探索吧。

隐藏要素

一·特典中选项出现条件

1.平八无赖传：以任何难度通关游戏一次便会出现。此游戏是用平八在界之町帮助町人抵御幻魔士兵的情节。



平八无赖传简单流程

在埠头得到“吸魂の数珠”，在街道上可遇到与幻魔作战的左马介，此时不必恋战，敌人是无限出现的。

到锻冶屋取得“千里の鬼粉”后，在火炉旁使用“千里の鬼粉”会出现一个传送点，进入后来到海底神殿。

进入海底神殿后会有5分钟的到计时，此时不要与敌人多作纠缠，只需一直向神殿内部前进即可(途中会遇到双头犬阻拦，也不必和它作战，躲开即可)。到达一个封闭的房间后，打倒不断出现的敌人，直到取得“红色铁矿石”，之后再回到传送点即可(回去途中幻魔兰丸也会出现阻拦，还是溜走就行了)。

将矿石交给锻冶屋的学徒，再背上水桶前往埠头取得海水，取得海水后受到攻击后会让水量减少，所以尽量在途中躲避着敌人前进，把水运回锻冶屋后即可取得“红色齿轮”。

回到街道在左马介身旁的吊桥处使用红色齿轮将吊桥升起，再与左马介一起解决所有的幻魔后“平八无赖传”完结。

2.鬼射的：以普通难度通关游戏一次便会出现。是一个射击类型的MINI游戏，可以选择左马介或捷克来玩。游戏共8关，要求玩家在每关击破幻魔卵来吸得魂，只要在规定时间吸收够一定数量魂即可过关。



幻魔卵基本魂数

绿色幻魔卵：10

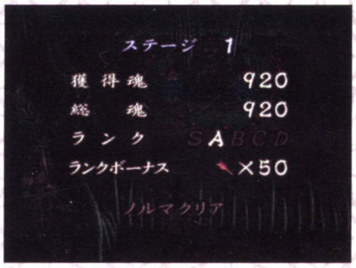
蓝色幻魔卵：30

红色幻魔卵：0

紫色幻魔卵：10

金属幻魔卵：40

注：击破红色幻魔卵后会产生爆破效果，破坏一定范围内的其他幻魔卵。击破紫色幻魔卵后左马介或捷克会变身成为鬼武者，变身有效时间内弹药无限，吸魂速度增加，即使射失也不会将COMBO数归零。金属幻魔卵需要击中两次才能破坏。



评价	箭矢(子弹)补充量
S	60
A	50
B	40
C	30
D	0(未过关)

出现魂计算方式

1COMBO—6COMBO：击破幻魔卵后出现魂数为基本魂数。

6COMBO以上：击破幻魔卵后出现魂数为基本魂数X2。

HIT数加算：击破幻魔卵基本魂数+10(HIT数−1)=出现魂数。例如一次击破4个绿色幻魔卵，而且COMBO数又是6以上，那么出现魂数就是4x10x2+10(4−1)=110。

击破红色幻魔卵引爆其他幻魔卵后魂数计算方式：除红色幻魔卵外其它幻魔卵基本魂数x3+10（HIT数−1)=出现魂数（6COMBO以上再另外加成)

鬼射的模式每关所需吸魂数及关卡简介

STAGE1—只是让玩家熟悉一下操作的一关，只要你还有那么一点射击游戏的水平就能顺利的通过，这关只会出现绿色和蓝色两种幻魔卵。吸魂数有500即可过关，950以上就能得到S评价。

STAGE2—这关开始会有红色幻魔卵出现，是否击破红色幻魔卵是取得大量魂数的关键。吸魂数有1000即可过关，1500以上就能得到S评价。

STAGE3—屏幕左方有一个障碍物挡住，所以要集中在右边射击，尽量在红色幻魔卵与其它幻魔卵接近时再击破。吸魂数2300即可过关，3700以上就能得到S评价。

STAGE4—比较简单的一关，按部就班的打就能过关，而且这关开始会出现紫色幻魔卵，在这关作用不大，但是变身后箭矢数不消耗，就当做节约箭矢数用吧。吸魂数2400即可过关，4250以上就能得到S评价。

STAGE5—从这关开始幻魔卵的移动速度会明显加快，必须尽快适应速度的变化，精确的计算好提前量是过这关的关键。吸魂数2500即可过关，4400以上就能得到S评价。

STAGE6—屏幕右方会有一个可移动的障碍物，而且有金属幻魔卵出现，利用红色幻魔卵直接引爆金属幻魔卵是过关的关键。吸魂数3000即可过关，4500以上就能得到S评价。

STAGE7—左右两边各有一个障碍物，所以只能集中在屏幕中间射击；这关幻魔卵移动速度也很快，专心射击红色幻魔卵和有效利用紫色幻魔卵变身是过关的关键。吸魂数3100即可过关，4800以上就能得到S评价。

STAGE8—最后一关，左右两边各有一个可移动的障碍物，射击位置更窄了，而且每种幻魔卵都会大量出现；后期有两排红色，绿色和紫色并列出现的大量幻魔卵，瞄准并击破其中的红色幻魔卵就能获得大量魂；时间快结束时出现的幻魔卵一定要在最快时间击破并吸收(这时应该是变了身的)，否则时间就会不够。吸魂数4800即可过关，6200以上就能得到S评价。



鬼射的模式心得

1.节约箭矢(子弹)，不要刻意击破每一个幻魔卵，要保证弹无虚发，每次都能命中，保持COMBO数在6以上。(后几关出现的移动速度很快的蓝色幻魔卵，如果没把握最好别打，以免因小失大)

2.屏幕左右两边都出现幻魔卵时，根据幻魔卵移动速度计算好提前量，尽量在它们重合时一次性击破。

3.击破幻魔卵出现魂之后，应尽快将魂吸收，以免其消失。

4.红色幻魔卵和其它幻魔卵同时出现时，第一个击破红色幻魔卵来引爆。

5.射击金属幻魔卵时，最好先射击一次，然后在它与其它幻魔卵重合时再将其一并击破。

6.变身后就不停的按键射击吧，此时箭矢无限，不要放走任何一个幻魔卵。

3.PUZZLE魔空空间：游戏本篇内出现的PUZZLE宝箱全部开启完成后便会出现此模式。这个游戏要求玩家在魔空空间内不断进行PUZZLE游戏，而且还可以选择前两作的PUZZLE游戏来玩。



4.鬼修练：取得本篇中的所有鬼武道书，并完成所有的修练项目便会出现。与修练类似，只是修练的内容有所不同。

5.游戏难度和模式

“易”：以普通难度进行游戏时GAME OVER五次后，就会出现用“易”难度开始游戏的选项。

“难”：以普通难度通关一次。

“鬼难”：以一闪模式通关一次

“一闪”模式：以难难度通关一次，此模式

中所有敌人必须用一闪攻击才能打倒。

最强装备模式:完成鬼射的游戏便会出现。此模式下进行游戏一开始左马介便拥有最强武器毗沙门剑,笼手和防具等级都是 MAX,每种弓箭数量无限;捷克取得鬼之鞭时最强武器鬼无双也能一起得到,笼手和防具等级也都是 MAX。游戏中取得新武器后也会自动升到 MAX 级别,而且使用所有武器战术壳和战术轮都可以无限使用。此外,使用米歇尔时,手榴弹数量也无限。道具方面,三人一开始就有剧药 30 个,身代りの木札 10 个。

7.隐藏服装:

通关一次便可取得左马或捷克的隐藏服装,取决于哪个人的吸魂量较高,之后选择隐藏服装再通关一次则出现另一人的隐藏服装。(左马介的是典型的西部牛仔装,捷克的则是日本浪人的服装)

左马介的熊猫装:取得条件有两个,只要达成其中之一就行了,一是记忆卡内有无赖传纪录,二是通过鬼修练游戏。(个人感觉这件穿上这件服装就不像是在玩鬼武者了,像是在玩某个搞笑动作游戏……)

米歇尔隐藏服装:通关时取得鬼武者称号便可获得(米歇尔包着一块大浴巾就出场了,但这套服装防御力要比普通服装低得多,纯粹恶搞类)

鬼修练项目一览

鬼修练项目	内容	达成条件	使用武器
走り斩り	跑动中按□键攻击,击中敌人后就会有魂出现	吸收 10 个魂	炎蛇剑
斩り上げ	接近敌人时按住 R1 键再按上+□攻击,击中敌人后就会有魂出现	吸收 15 个魂	天双刃
鬼跳斩り	使用鬼萤跳跃,在落地的地方有敌人的话即可用出"鬼跳斩",击中敌人就会有魂出现	吸收 10 个魂	冰碎球
蹴り˜壁当	按住 R1 再按下+□键将敌人踢至撞墙,就会有魂出现	吸收 10 个魂	炎蛇剑
追い讨ち	倒地追击才能将敌打败	敌全灭	空牙刃
溜め斩りの极め	按住 R1 蓄力到最大,再攻击敌人,击中就会有魂出现	吸收 30 个魂	地轰斧
鬼缚り˜投げ当て	用鬼缚绑住敌人再扔出去撞上敌人就会有魂出现	吸收 15 个魂	雷闪枪
击ち返し	将敌人的幻魔弹打回去成功就会有魂出现	吸收 10 个魂	天双刃

二·隐藏武器

在游戏中如果取得魔空空间中的三颗封印玉"封印紫电","封印红炎"和"封印白风",并且通关一次,那么在重新游戏进行到左马介到达巴黎时,即可得到"雷斩刀","炎龙剑"和"疾风刀"三件武器。

三·隐藏结局

在游戏中取得全部羽织和木灵后通关即可看到隐藏结局,至于是怎样结局,就留待玩家自己去欣赏吧。

四·通关后评价

得分与称号的关系

41–50:鬼武者

34–40:荒武者

26–33:若武者

18–25:端武者

17 以降:落武者

游戏通关时间

6 小时以内:**10**

6 小时–**7** 小时 **59** 分:**6**

8 小时–**10** 小时 **59** 分:**4**

11 小时–**13** 小时 **59** 分:**3**

14 小时–**16** 小时 **59** 分:**2**

17 小时以上:**1**

吸魂数

170000 以上:**10**

145000–169999:**6**

125000–144999:**4**

100000–124999:**3**

70000–99999:**2**

69999 以下:**1**

击破敌人总数

2300 以上:**10**

2000–2299:**6**

1700–1999:**4**

1300–1699:**3**

1000–1299:**2**

999 以下:**1**

一闪次数

600 以上:**10**

500–599:**6**

350–499:**4**

200–349:**3**

50–199:**2**

49 以下:**1**

魔空空间道具点数:

100 点:**10**

70–99 点:**6**

50–69 点:**4**

40–49 点:**3**

20–39 点:**2**

19 以下:**1**

魔空空间中共可取得六件重要道具,封印紫电,封印红炎,封印白风,紫羽织,各值 **10** 点,毗沙门剑与鬼无双各值 **30** 点,共 **100** 点。

心得.技巧

1:关于弹一闪。

这次鬼武者三的弹一闪相对前作来说发动难度有所降低,当然,并不是任何攻击都能被弹一闪,而且弹一闪发动的有效时间也会因敌人不同而不同。对于可以弹一闪的攻击,在敌人攻击之前,连续的按 L1 键防御(用连发手柄的话,嘿嘿,自己去试试吧),只要你的速度够快,对敌人绝大部分攻击都可以轻松的使出弹一闪(即使是初次接触此系列的玩家,在玩过一段时间后也能轻松的掌握弹一闪)。

2:关于一闪。

鬼武者系列的标志性系统,想要熟练掌握也是最难的。一闪简单说就是在敌人攻击判定出现的一瞬间攻击,一闪的成功机会只有一次,失败的话便是你先将敌人击中,或者你被敌人击中。 笔者的一闪经验就是 A 眼疾手快,反应迅速,判断准确;B 一闪未成功时不要再连按攻击键,一闪只需一下;C 让阿儿装上橙羽织,然后仔细观察敌人的攻击动作和阿儿闪光的时机,这时不必去攻击敌人,等观察清楚再试不迟;D 按住 R1 处于构状态下,一闪判定有效输入时间会稍微增加,而且某些敌人的攻击必须处于构状态时才有一闪的时机。但是想要真正的掌握一闪,对每个敌人都能随心所欲的使出一闪,必须了解每个不同敌人的每一招的一闪判定有效输入时机,这就得花大量的时间和精力去观察和研究。当然,在一闪游戏模式如果能不用黑羽织而通关的话,那可就是真正的"一闪达人"了。

3:关于连锁一闪和十连斩。

两个都是考验玩家把握节奏的能力,所以没有什么太多的实际的经验可讲,需要说明的是连锁一闪发动之前无论是一闪还是弹一闪,只要按键时机准确就能成功;还有就是十连斩的第二发攻击的按键时机,虽然游戏中说的是命中敌人的同时按攻击键就行了,但这点用在发动十连斩的第一发攻击和第二发攻击之间一般都会失败;但是在命中敌人之前一瞬按键,成功率就会大大提高。

4:让阿儿装备白羽织以自动回复体力时,转动 R3 摇杆并连按○键,能使体力回复速度加快。在泉州町的买西瓜商人处,如果靠近架子上的西瓜,阿儿就会飞过去吃起西瓜来,一边吃一边会有黄魂(小)出现。

5:快速取得大量红魂的方法。

捷克的"鬼缚˜枪击"击中敌人就会出现红魂,如果让阿儿装备黄羽织,那么使用最大蓄力时"鬼缚˜枪击"一次就能打出 10 个红魂,而打倒敌人后还会出现魂,如此一来能最大限度的利用每个敌人的出魂量。短时间内就能取得大量的红魂。

全体编辑奉献 戰国無双特大专辑

特别鸣谢：平成球圣

这次的战国无双专题补充，限于篇幅（又是“限于篇幅”……）并没有登出所有相关人物的资料。如果大家对我们这个专题有兴趣的话，请在调查表中填写相关的选项，我们将在下期视调查表中的意见比例决定是否登出剩下的部分，也希望大家对这种形式的专题提出更好的意见。

风林火山

武田信玄，出生于 1521 年 11 月 3 日，当时他父亲武田信虎正与今川军在几十里外的饭田河原展开激战，母亲为其取了一个小名“胜千代”。这个在战争中出生的孩子，或许一开始就已经注定了其精彩的戎马生涯。

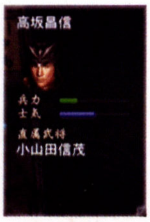
作为武田家的长子，胜千代能无忧无虑度过的只有童年而已。自从 12 岁接受元服之礼的成人仪式并正式获得“武田晴信”的名字后（“信玄”是他的法号），“下任武田家继承人”的重担就时刻压在他身上。更要命的是，父亲武田信虎并不喜欢这个孩子，他常挂在嘴边的是“继武田家业者，信繁也”之类的话，虽然弟弟信繁对自己非常敬爱，但这种压力是正常人难以想象的，年轻的武田信玄索性成天与侍女侍童鬼混，以装疯卖傻来缓解压力，这更加重了旁人对他难成大器的看法。

然而就是这个浪荡子，在 1541 年 6 月趁武田信虎出巡之际突然宣布继任家主之位，并将父亲驱逐出甲斐。这一惊人之举出人意料的得到了大部分家臣的支持，连信虎最宠爱的次子信繁也站在了兄长那边，这便是世人首次见识到“甲斐之虎”伸出的利爪——不过这第一爪，却是抓向自己父亲的……汗。

信玄的性福生活

无论如何，信玄当上了武田家的家主。不过这位家主或许是由于之前的混乱生活已经成了习惯，在刚继位那阵还好，很快他就恢复了那种放荡的日子。至于放荡程度，在这里要顺便提一下，《战国无双》里非常无厘头的把织田信长、森兰丸和明智光秀的关系搞得特别恶心（虽然信长和兰丸的关系一直是被后人八卦的），但实际上武田信玄在这方面也不比游戏里的信长那一家子来得差（“有没有搞错，那个面具老头？”台下有人惨叫）……

例如他的忠实家臣高坂虎纲，说到这个名字可能大多数人都会一脸茫然，但换成他另一个名字高坂昌信，估计就有人想起来了：“这不是和保科正俊、真田幸隆并称为‘武田三弹正’之一的名将，兵法书‘甲阳军鉴’的作者么？”不错，想来大家应该已经在游戏里的“川中岛之战”剧本里看到过这人（大众脸……）。



作为与森兰丸同样侍童出身，且同样拥有“战国第一美男子”之称的高坂昌信，即使作战能力再出色，恐怕也会被后世八卦所忽视的，更何况信玄年轻的时候行事荒唐不比织田信长来得逊色……在信玄“放荡”时期的高坂昌信作为心腹之一，在这段时间到底是混乱到什么程度或许可以从一封信里得到答案。

当时信玄开始对另一个侍童弥七郎感兴趣，这引起了昌信的不安，而信玄则敏锐地意识到了这一点，于是有了这么一封信（此信至今收藏在东京大学）：“我最近之所以常常去看弥七郎，不过是因为他最近生病了；我过去从来没有让弥七郎侍寝过，今后也绝对不会有，请你相信我。我对源助（高坂昌信的小名……你们还叫得真是亲热啊）的心意绝对不会有所改变。我日夜徘徊，寝食难安，就是为了我的心意无法传递给你而感到困惑不已。如果我骗你的话，我愿意接受甲斐的一、二、三大明神、富士、白山、八幡大菩萨还有诹访上下大明神的惩罚。本来这种誓言应该要写在正式的起请纸（拿来写对神明祈愿的纸，上头盖有神符，表示庄重）上，但是因为甲斐的神社人员管理得太严，我拿不到，只好先用一般的纸写信给你……”这人居然还想用起请纸?!

昌信当然被感动得不行啦，于是我们可以看到在他写的《甲阳军鉴》里有这样的回答：“（前略）……（我）蒙受主公的种种爱护，在主公的呵护下，就像一朵牡丹花似的被培育成长……（中略）主君要用全心培养家臣，家臣才能有能力……（后略）”（见“甲阳军鉴”第五品）

行了（弹落满身鸡皮疙瘩），现在大家认为武田信玄和高坂昌信是什么关系？不过别的不说，武田信玄写情书赌咒发誓的本事还真是一流的——可惜是写给男人……不知战国无双 2 里高坂昌信会不会作为正式角色出场？

好在不论信玄也罢，昌信也罢，不论生活态度如何至少能力还是不容怀疑的，在老臣板垣信方的劝谏下，25 岁的武田信玄终于开始摆脱这种无所作为的生活，他开始注意保护农民和发展生产，并注意对家臣的控制，详细规定了主君和家臣的关系以及家臣的义务和日常生活，一系列举措为武田家奠定了坚实的政治经济基础，至此武田家的强盛才算步上了正轨。

但当时的情形是严峻的，关东的北条、骏河的今川、尾张的织田、越前的上杉等群雄将武田家重重包围，为打开突破口，信玄决定进攻西面土地肥沃的信浓。但在 1548 年 2 月，信玄在出兵攻打信浓时在上田原遭到了村上义清的伏击，家中“二职”板垣信方、甘利虎泰为掩护信玄撤退双双战死。这是武田信玄第一次也是唯一一次惨败，正是这场战斗让年轻气盛的武田家新家主清醒了。半年后，信玄攻陷了信浓，“甲斐之虎”开始真正苏醒了。

然而，败逃的村上义清来到了越后的春日山城，请求城主出兵援助，由此引出了信玄宿命中的最大敌手——“越后之龙”上杉谦信。1553 年 8 月，“虎”与“龙”，武田与上杉，战国时代最著名宿敌长达十二年的对决在川中岛正式展开。

川中岛血战

流淌千年的信浓川，在其支流犀川和千曲川的环抱下形成的川中岛，历来是兵家必争之地。而武田信玄和上杉谦信就在这里进行了 12 年的交战，其中五次最大的战役便被后人称为“五次川中岛合战”。而其中最激烈、最精彩也是最经典的，当数第四次川中岛合战（日本著名电影《天与地》便是讲述这次战争），而在这次的《战国无双》里所引用的“川中岛之战”剧本，也是取自这次战争，下面就让我们回到历史，看看这场战役的始末。

1561 年 9 月，武田信玄命高坂昌信修筑海津城，为了越后的安全，上杉谦信率一万三千军进入了北信浓，信玄也率领二万大军赶到了信浓前线。但由于双方都比较忌讳对方的实力，谦信索性将大军屯在妻女山上观望不前。双方就这样一直僵持着。

这时，信玄的军师山本勘助（一说为马场信房）献上了啄木鸟战法：将武田军分为两部，一部驻扎原地，迷惑敌人；一部为别动队，切断敌人的归路，并从背后杀出，两面夹击……犹如啄木鸟敲击树木一侧，令虫子受惊从另一侧逃出，再行捕捉一样。最后信玄采纳了这一建议。于是在 9 月 9 日深夜，高坂昌信带领一万二千人的别动队离开军营，包抄上杉军的后方（又是高坂昌信！）。

但是这次武田信玄失算了。被称为“军神”的上杉谦信在妻女山上眺望敌营时，发现武田军的炊烟比往日有所减少，立刻意识到对方已经有所行动（敢情这位老大每天数人家灶头数量来着），遂决定先发制人，9 月 9 日深夜，上杉军全军连夜下山，直扑武田军本阵——武田信玄唯一担心的事情，终于发生了。

9 月 10 日晨，妻女山山前的八幡原大雾弥漫，突然打着“毗沙门天王”大旗的一万上杉军出现在武田军本阵面前，猝不及防的武田军顿时混乱，由于别动队离开而在兵力上处于劣势的信玄不得已下令全军以鹤翼阵死守，而上杉军则以车轮战术轮番向武田军发起进攻，第四次川中岛中最惨烈的攻防战开始了。





何为本阵

在死守的八千武田军中要提及的是武田信玄的本阵，“本阵”是直接归总大将所领的部队，一向是一军之中最精锐部队的代名词，往往成为左右战局的关键，象以忠诚如狗著称的德川本阵三河军团、以乱龙旗为冲锋信号的上杉本阵骑兵等都是战国时极负盛名的部队。也正是有本阵坐镇，武田军才能苦撑下去。

就在武田军全力防守时，长子义信年轻气盛，误中对方诈败之计进行追击，身陷重围，还让相邻的武田信繁也受到了围攻。最后鲁莽的义信被手下拼死救回，但信繁部队全军战死，而最先提出“啄木鸟战术”的山本堪助也负疾战死。

眼见武田军已然中计，本军却迟迟无法前进，上杉谦信愤怒地命令自己的本阵骑兵出动，猛攻武田本阵，武田军一度岌岌可危，信玄连最后的卫队也投入了战场。就在这个时候，从妻女山方向火速赶回的武田军别动队一万二千人终于突破上杉军后备队加入了主战场(被称为“逃弹正”的高坂昌信，果然行军速度不是吹的)，上杉军顿时陷入了包围之中。



但上杉谦信也不是善与之辈，在这种情况下他发出了“武田本阵已经被攻陷”的指令，士气大振的上杉军浩浩荡荡朝着武田本阵冲去，而在后人的传说里谦信还率先杀入敌营，朝信玄砍了三刀，留下了著名的唱词“川中岛血战”……恩，吹吧，反正传说不要本钱。游戏里也有这个场面出现，但是却出现在回援部队还没赶到的时候，比传说还要传说。

午后八时许，上杉军终于退出战场，第四次川中岛合战告终。信玄虽然勉强取胜，但信繁、堪助等大将阵亡，这是武田军最大的损失。

在川中岛的战争进行得如火如荼之时，逐渐强大起来的织田信长使信玄感到了不安。1572年10月，信玄率领二万大军攻击信长的盟友德川家康。信长由于忙于西线作战只派遣了三千援军，家康八千军死守滨松城不出。

然而，信玄却突然矛头一转，直攻三河，这将令家康失去与信长的唯一联系。家康只有冒险率队企图突击信玄背后，但他刚刚赶到三方原就遭到武田精锐骑兵的迎头痛击（还没有看到敌军，就先把自军前后变成鱼鳞阵，直接把德川军掐死……信玄的用兵真是妖怪变的），全军覆没。家康在忍者拼死保护下退回滨松城，再也不考虑和信玄对阵的事情，自此“武田赤备天下无敌”的名声传遍日本。

赤备是什么？

赤备，顾名思义即全身红色装备的士兵，武田家骑兵的标志，几万红色骑兵呼啦啦涌过来那气势着实很惊人。后来的真田幸村也用了这套装束，效果同样可观。

但就在信玄意气风发要一扫天下的时候，他却突然脑溢血发作（也有说是受重伤），不得不退回甲斐，并在途中死去。在游戏里面，信玄归天的原因则是由于服部半藏的暗杀……个人感觉倒是极有可能的事情，毕竟伊贺忍者的本事也不是吹的。

信奉“人就是城”的信玄一生善于用兵，从未筑



雄伟的城池，但依靠出色的军略成为纵横于战国时代的巨兽，所使用之兵法阵型被称为“甲州流”“武田八阵”，奠定了日本军事的基础，其四字真言“疾如风，徐如林，侵略如火，不动如山”更是为后世兵法家推崇（尽管这四句话是抄的《孙子兵法》）。

信玄侦查部队的靠旗

游戏中信玄的侦查部队靠旗为“风林火山”。但史实中，对战术有着极高要求的信玄，很重视斥候(就是侦查部队和传令部队)，所以信玄的侦查兵靠旗应该是“蜈蚣”。





可惜的是，继承信玄位子的武田胜赖却没有父亲那么出色的战术天才。长筱一战里他遇上了织田信长的铁炮队，当时铁炮的射程只有80-90米，而且装填子弹的时间要很长，在发射第一发子弹至第二发子弹之间，往往抵不上骑兵快速的攻击。为了弥补这个缺点，织田信长布置三层栅栏，并在栅栏之后准备三千支铁炮分成三队轮流攻击。但胜赖过于相信自己骑兵的突击能力，结果这一战武田赖以自豪的骑兵被信长的铁炮队轰得干干净净，武田家的辉煌就此落下了帷幕，“赤备”这个传奇的名字下一次震惊天下，已经是几十年后的“日本第一兵”真田幸村的决死之战了。

说完了武田信玄，再让我们看看主角真田幸村。就象一般的勇者都或多或少会继承点什么上古血统一样，我们照例也要去翻翻真田幸村老兄的家谱。然后我们就会发现幸村祖上三代都是很牛的人物，比如祖父真田幸隆便是武田信玄的得力军师，父亲真田昌幸也是人称“正后双能之士”的绝代智将，可以说真田家的名声便是由这二位筑立起来的。

由于游戏中真田幸隆并没有出场，所以我们先来认识一下真田家除幸村之外的另两名人才——还有一个，是真田幸村的老哥真田信之，相信大家在上田城之战里都该见过昌幸和信之两父子了，虽然都是大众脸。

真田昌幸，是幸隆的三子，因兄长都前后战死而最后成为家主。7岁便被送到武田信玄身边担任近侍（呃……又是一个近侍……），显然这段经历对他日后的谋略战术大有影响。

而昌幸的初阵，便是著名的第四次川中岛合战，





当时他参加了艰苦卓绝的武田本阵防卫战，抵抗上杉军的精锐部队直到援军从妻女山背后赶回（而他老爸真田幸隆此时正在妻女山别动队里）。在游戏里别动队火速回援的情节，大家也应该非常熟悉……尤其是笔者操作着真田幸村在八幡原大雾中左冲右突，而屏幕下方一直显示着“至急本阵归还”的任务时，心情怎一个郁闷了得（众编辑：“你个路痴……”）……

不过历史上真田幸村是没有参加这次战斗的——他老爹此时才15岁呢！倒是在此战中武田信玄之弟信繁的英勇给昌幸留下了深刻印象，以至于后来他给自己儿子就取名“信繁”——真田信繁，也就是后来的真田幸村。

此后真田昌幸还参加了打得织田信长和德川家康尿裤子的三方原之战（德川家康那场战斗里真的被武田家骑兵吓得尿裤子……），但他真正为人所知，则是在信玄死亡，武田家衰落之后的事情，失去了主家的真田家在昌幸的带领下先后投靠织田、北条、上杉、德川、丰臣等各大势力，而居然凭借自己超人的政治手腕能在这诸家大名周旋之中成功保全真田家，其实力由此可见。

后来丰臣秀吉称昌幸为“表里如一之人”，这怎么看都不象是在夸他啊（也有人理解为“这家伙从里到外都靠不住”……），但昌幸对秀吉倒是出奇的死心塌地，不然也不会有之后的举动。

他效忠秀吉的表现，就是在关之原。此时秀吉已死，拥护秀吉之子秀赖的石田三成和企图夺取天下的德川家康数十万军队对峙关原，而昌幸则毫不犹豫的加入了石田的西军，并和儿子幸村一起在上田城用几千兵马将德川的三万五千精锐大军拖住整整半个月（表现在游戏里就是上田城防卫战剧本）……名堂是闯出来了，可最后在关原获胜的却是德川家康……

作为败军之将本该被斩首的昌幸，最后是在大儿子真田信之的求情下捡了条命，和真田幸村被流放到九度山，并在那里死去，终年64岁，据说其在山中每天朝秀吉画像上香祷告，可谓虔诚之至。

接下来就该说到真田信之了，他原名真田信幸，是昌幸的大儿子（昌幸、信幸，看上去更象兄弟的名字而不是父子，日本人的名字到底怎么取的？）。估计有人在奇怪，这人既然是幸村的哥哥为什么却每每作为真田幸村的敌人出现？而事实上在关原作战前夕，真田父子三人就曾为投靠哪边进行过辩论，最后大儿子信幸加入了德川的东军，而昌幸与幸村则投入西军阵营，兄弟父子之间从此对阵两端，而真田信幸还为此舍弃了名字中的“幸”字，改名真田信之。

但后来正是靠着信之在家康面前的大力求情（甚至是以自己切腹来威胁），才保住父亲和弟弟的性命——当然真田信之还有个身份是家康爱将本多忠胜的女婿，这次是拉了岳父一起求情的，不然恐怕不管切腹还是上吊，家康都不会理……

虽然没有父亲和弟弟那么辉煌的事迹，但正是一直默默无闻的信之保全了真田家的家脉，并一直作为德川家重臣直到以93岁高龄辞世。

终于说回真田幸村了，而事实上他的本名是真田信繁，小名弁丸，“幸村”这个名字按照日本教科书上的解释是来自于姐姐村松，而且是后来才叫开的，一直没有被正式史料收入，在官方历史上他一直是叫“信繁”（再次抱怨一下日本人的取名方式……例如上杉谦信，小名虎千代，先后改名叫喜平二景虎、长尾景虎、上杉政虎、上杉辉虎，而“谦信”只是他的法号……）。就象上面所说，“信繁”这个名字是父亲昌幸为纪念武田信繁而取，估计KOEI就是用这个名字偷梁

换柱让幸村跳到了出生前的川中岛——第四次川中岛合战，正是武田信繁战死的地方。

不止是川中岛，三方原、长筱、安土城等等游戏里出现的关卡，历史上的真田幸村同志是一·概·没·有·参·加·过！事实上在大坂之战前，他参加的战斗次数并不多，更多的作战知识是来自于书本和祖传的教育（但他家的祖传教育真的很恐怖），尤其是来自九度山流放期间的学习——反正那时也没别的事情可做，但这一学就是整整十四年。

顺便打破一下同人女的幻想，当接到秀赖邀请，偷偷离开九度山前往大坂，开始他“日本第一兵”的传奇时，真田幸村已经是48岁的人了……据当时记录，此时的幸村“头发花白，牙齿松动，象六十岁的老人”，总之是不可能把他和帅哥联系起来的。也许正是意识到时日无多，而真田家的血脉反正也有大哥继承，“作为一名武士战死在沙场，这大坂或许就是最后的机会了吧”，真田幸村一定这么想。

然而这个半老之人在最后迸发出的光芒，恐怕也超越了他自己的想象。

接下来就是人所皆知的大坂之战。当德川家康看到全部穿着火红盔甲号称“赤备”的真田骑兵时，我打赌他肯定会想起三方原之战，那场战斗中同样是遍体通红的武田赤备骑兵让家康尝到了一生中最惨痛的失败——而事实上在大坂夏之阵，家康也确实是自三方原来第一次吓得丢掉代表大将的金扇马印（马印：战场上大将位置所在的标识，通常以大将的家纹、图腾等特殊图案为主）。

让我们回到1615年5月7日大坂夏之阵，在前一天战斗中已经损失了名将后藤基次、木村重成、长宗我部盛亲等部队的五万大坂守军，没有等来丰臣秀赖承诺的亲自出阵——据说是被其母淀君阻止，理由是“秀赖万金之体不能冒险”……这个鸟女人，你以为那么多人是为谁而战啊！冬之阵也是因为这个女人的胆小而使得大坂的防御设施被全部拆除，导致夏之阵中大坂军不得不以野战决胜（游戏里收入了幸村请求秀赖出阵但被拒绝的情节，当时真田幸村的绝望心情大家可以稍有体会到吧）——惟有以必死之心面对人数占绝对优势的德川军。

夏之阵中真田军最后的决死冲锋一直被视为一个传说：正午时分，战斗一开始四千真田骑兵就对德川军发动了突击，一万多人的松平忠直部队作为德川军前阵瞬间就被击破了。孤军深入的真田军马上受到敌军的包围，但令德川家康没有想到的是对方根本无视十万大军的夹击，一路疯狂冲锋前进，崩溃的德川军部队越来越多，最后这支不要命的部队终于杀到了德川家康的本阵面前！

此时真田幸村单枪匹马直逼本阵而来，被手忙脚乱的德川军铁炮队乱枪击倒，但马上另一个同样打扮的真田幸村又单骑冲来——这就是幸村著名的影武者战术，几个真田幸村全是由著名的真田十勇士假扮，真正的幸村趁德川军惊慌时率一千骑兵从侧翼直扑德川本阵，素以战斗力精良闻名的德川三河军团顿时阵脚大乱（三河军团一向以对德川“狗一般的忠诚”著称，都是可以为主君豁出命去的家伙……什么，你说你家邻居的京巴被一块骨头就收买了？靠，不要拿哈巴狗和警犬比……）



真田十勇士的由来

传闻中大坂夏之阵中伴随幸村到最后的真田十勇士，分别是猿飞佐助、雾隐才藏、三好清海入道、三好为三入道、由利镰之助、穴山小助、根津甚八、海野六郎、望月六郎、笕十藏——即是战国无双中那队忍者护卫兵，不知道为什么游戏里只收录了4个，莫非是为续集做准备？

“十勇士”之名是后人加的，就象三国的所谓五虎将一样，换言之，这是幻觉……（笑），当然这些人的事迹倒不是空穴来风（猿飞佐助除外，这个人从头到尾……哦不，是从头到脚……都是虚构的），其中根津、望月便是作为影武者壮烈牺牲，其他人也先后战死，个人觉得最牛的当数三好兄弟，91岁的清海入道和84岁的为三入道在大坂失陷后试图用火攻伏击德川军，失败后冲入敌阵战死……想想两个加起来要两百岁的老爷爷在阵前冲杀是什么情景？反正我是想象不出来了。



眼看幸村杀来，德川家康差点就要剖腹，幸得左右拉住，而德川军本阵一下被真田军冲得后退了12公里，中途把代表大将所在的什么军团旗马印全都丢弃，狼狈之极——不过正是因为这个原因，幸村在乱军之中无法找到家康，最后力竭战死。随后大坂城被攻陷，幸村的儿子大助也在城内战中阵亡。

天下布武

尾张大傻瓜

1534年5月，织田信秀与土田御前的第二个儿子，一个叫吉法师的孩子出生于尾张那古野城，1546年，孩子在领内的古渡城行元服礼，更名织田三郎信长。少年的信长行事放浪不羁，不守成规，完全不将宗教与迷信放在眼里，因此被国人称做“尾张大傻瓜。”即使在他父亲信秀去世时，信长也没穿上正式的裤裙，只是走到父亲灵前，抓一大把抹香随手一撒便即离开。

在他父亲去世的前二年，也就是织田信长与妻浓姬结婚不久，信长与岳父斋藤道三约好在尾张富田的正德寺见面。正式见面前，由于斋藤道三早听说他的女婿是个“大傻瓜”，所以绕小路去偷看信长的长相。一看到信长，斋藤吓得瞠目结舌。只见信长的头发用稻草绑着，浴衣的袖子褪了下来，露着半边肩膀，下半身则是穿著虎皮与豹皮作成的短裤裙。斋藤道三感叹地说：“果然是个大傻瓜”。等到他与斋藤道三正式见面的时候，不知何时，他已将发髻梳得服服贴贴，穿著褐色的长裤裙。斋藤道三再次出乎预料之外，他不得不由衷佩服信长那种能屈能伸，超乎常人的胸襟。当时，信长的随从一千人也表现出他具高瞻远瞩的眼光。其中的500人携带着当时无人使用的加长型长枪，这是因为信长了解将来的战争将由个人的战斗转成集体的战斗，所以就率先使用有利于集体战斗的长枪。另外500人则是弓箭队与铁炮队。当时，西方的铁炮才刚漂流登陆日本约6年，信长就已经向近江国友村大量订购。道三与信长见面时，信长才16岁。难怪斋藤道三见面之后，对自己的心腹说道：“将来我的孩子必会牵着马匹，臣服于信长啊。”1556年4月，当道三的儿子义龙谋反，在长良川击败他后，这个“战国第一阴谋家”便立下遗嘱把美浓作为女儿嫁妆送给信长。



上洛为何？

此词起源于中国，字面意思即是前往洛阳。（从公元前21世纪中国第一个王朝夏朝建立起，先后有13个朝代在洛阳建都。所以前往洛阳即是前往国都之意）传到日本后即引申为前往日本天皇所在地京都受封之意，战国时许多大名都以上洛为一生的梦想。

桶狭间之战

完成尾张的统一之后，使织田信长正式登上日本战国群雄舞台的战役就是著名的桶狭间之战。1560年，总兵力只有三、四千的织田信长，在距离桶狭间2公里的田乐狭间发动奇袭，大破总兵力二万五千的今川义元大军。



面对兵力相差将近十倍的大军，除了奇袭战别无他法。由于兵力悬殊，织田的家臣当中，有人主张暂时投降今川义元，也有人主张困守清洲城，采取防卫战。但是信长独排众议，孤注一掷。虽然这是豪赌，但是他的心中当然也有某些胜算。因为今川军远离根据地，相反的，织田军熟悉该地的地理环境，也比较易于收集情报。当信长得知今川军正驻扎于不容易移动的田乐狭间时，他立刻判断，这正是发动奇袭的最佳时机。《信长公记》记载：在桶狭间之战的前一天，也就是5月18日，信长不举行军事会议，在闲聊之后，当天晚上即令家臣回家睡觉。但是19日天还未亮时，他突然决定出兵。他先舞一曲以平敦盛为主角的日本舞，曲中歌词是：

“人生五十年，与天地长久相较，如梦又似幻；一度得生者，岂有不灭者乎？此即为菩提之种，懊恼之情，满怀于心胸。汝此刻即上京都，若见敦盛卿之首级！放眼天下，海天之内，岂有长生不灭者”他跳完舞后，令部下吹号角，并备好盔甲准备出战。当时今川军正在田乐狭间休息，突然乌云密布，下起倾盆大雨来。一路得胜的今川义元毫无戒心，他完全没想到织田信长的军队正利用大雨的掩护，急速爬上丘陵。等到雨一停，出现一抹晴空，丘陵上突然出现一大群人马往下冲，今川军还摸不着情况时，已经血肉横飞，兵慌马乱。东海道第一武将今川义元就这样象霧水一样消失在上洛途中，今川氏也随之走向崩溃，尾张的傻瓜成为了天下谈论的话题。

信长之崛起

桶狭间之战后，织田信长一举成名。他为了达到前往京都的目标，开始发挥他的外交手腕。首先，他与德川家康结盟。在桶狭间之战时，德川家康还在今川家当人质，今川义元一死，德川家康立刻返回三河老家，并于翌年表示愿与信长和睦相处。1562年正月，织田信长的女儿嫁给德川家康的儿子竹千代（后来的信康），两人缔结同盟。德川家康与织田信长的盟约，直到信长去世为止，长达二十年以上，完全没有违约。在战国时代，这是个特例，由此可见，德川家康是多么敬畏织田信长！另一方面，为了避免与强敌武田信玄对阵而耗损国力，信长经常派遣使者送珍贵的礼物给武田信玄。1565年，信长将养女嫁给武田胜赖当妻子，并于两年后向武田信玄提议，让织田信忠（信长的嫡子）迎娶信玄的女儿，信玄也答应此事。信长的通婚外交不仅于此，他又将自己的妹妹，当时出名的美女阿市嫁给近江的浅井长政。等到准备周全之后，信长开始征讨他的妻家——美浓的斋藤氏。1567年，信长攻下美浓稻叶山城，流放斋藤龙兴，自己则将居城迁进稻叶山城，并将山下的城市改名为岐阜。

信长包围网

1568年，信长迎接将军足利义辉的弟弟足利义昭上京，使他受封为将军，同时并修建皇居。1569年，在得知将军足利义昭被三好三人众等围攻，乃于大雪中上京救援，之后借护送将军进京之机一路灭掉了沿途“挡路”的大名。然而不久之后信长却在向将军义昭呈递五条谏言后将其驱逐 。所有人终于感到了信长的威胁，4月，当他的军队攻击越前的朝仓义景时，素来与朝仓氏交好的浅井长政、六角承祯、本愿寺在将军的授意下先后举兵，组成所谓“信长包围网”，信长急忙从京都退兵，慌忙中只留下羽柴秀吉部断后，自己从琵琶湖西经过朽木城撤回岐阜。在退到千种越地方时，遭到当时本愿寺盟友杂贺众的狙击，两军对射铁炮，杂贺孙市采用全新战法“杂贺狙击战法”。六人一支铁炮，长三米，三人抬枪，一人瞄准，一人上弹，一人发射。杂贺众用“狙击战法”与织田“铁炮三段”对射，结果由于杂贺狙击枪无论威力还是射程都比织田军强，织田军最终大败，杂贺的狙击枪也是现代狙击枪的雏形。

第六天魔王

1570年，织田信长得到德川家康的帮助，于近江姊川大破朝仓、浅井的联合军队，史称姊川之战。然而此战役并没有给朝仓与浅井致命的一击，两人逃到佛教圣地比睿山去。比睿山拥有自己的领地，同时又拥有军队（僧兵），在京都一带算是不小的势力。翌年，信长决定向这宗教权威挑战，他放火烧掉比睿山的所有建筑物，不但杀死寺院的人员，连无辜的民众也惨遭杀害。1574年，信长平定伊势长岛的一向一揆起义，此战中斩杀了本愿寺教徒二千余人。在这两场战役中信长的残酷性与虐待狂的一面完全暴露无遗，也使他被世人称之为“第六天魔王”

一揆是什么？

一揆这个词最早起源于中国，也就是农民武装起义的意思。这里的一向一揆是指信仰一向宗的武装信徒。

长筱之战

1575年5月的长筱之战，更将织田信长推向战国群雄的霸主。当时不听家臣劝告的武田胜赖以精锐骑兵在长筱与织田、德川联军展开决战。有常胜军之称的武田骑兵，由于过分信赖传统的战术，在织田军的“铁炮三段”之前被彻底打败，武田家也自此后一蹶不振。



本能寺之变

1576年信长在通往京都的要冲上修建了雄伟的安土城，战国从此进入了“安土桃山时代”。此时的信长已然是天下的主宰。然而，1582年6月2日拂晓，奉命前往西国支援秀吉的明智光秀一声“敌在本能寺”，一万三千近卫军直扑京城，信长自焚于本能寺熊熊烈火之中，享年49岁，在结束生命前，他把最心爱的茶器放在身边，放火将之烧毁，连同他的身体发肤在火焰中化为灰烬。织田信长的一生，正如同他最喜欢的歌谣：“人生五十年，与天地长久相较，如梦又似幻；一度得生者，岂有不灭者乎？”。



明智光秀其人

明智光秀出生于美浓，小名十兵卫，据《明智军记》所述，明智家是美浓豪族土岐源氏支族，明智光秀因父明智光纲早逝，而被叔父明智光安收为义子，同时也是“蝮蛇”斋藤道三之外甥、信长之妻浓姬的表哥。成年后的光秀出仕斋藤家，此后不久，道三遭到其子义龙攻杀，斋藤道三在长良川战死后，义龙立刻对亲近道三的明智家发动进攻，明智家灭亡，光秀则被迫流浪诸国。于周游诸国之时学习了诗、书、茶道等，是一个多才多艺、以有文化和教养自居的书生，但他到四十余岁还过着贫困的生活，仍在寻求出仕。

明智光秀于史实记录的事迹在1565年，其时征夷大将军足利义辉被三好三人众和松永久秀所杀，足利家臣细川藤孝则带着义辉之弟义昭逃往越前的朝仓家，并凭着当时侍奉于朝仓家的患难之交明智光秀，令朝仓义景答应助义昭上洛。光秀三年后，义昭完受时，得藤孝推荐，成为义昭近臣，并辞去朝仓家臣之职，以义昭家臣的身份，到岐阜城出仕于刚统一美浓的信长，并希望得其所助，令义昭成为征夷大将军。

扬名立万

1568年，信长上洛，拥立义昭成为第十五代将军，光秀则留在京都担任京都奉行。1570年，光秀参随军攻打越前朝仓，并参加姊川之战。翌年，光秀受封阪本城。1573年，光秀被任命为朝仓领的代官、越前守护，前往越前北怦就任。1576年，本愿寺的显如于石山城集合军势攻打信长。光秀参加这长达四年的石山会战，和佐久间信盛于三津寺与本愿寺对战时败北，退往天王寺，并得信长援助，击败本愿寺军。1577年，光秀带病出征杂贺城，杂贺党头领杂贺孙市，在光秀猛攻下投降。同年，光秀随军攻打松永久秀的居城信贵山城，松永久秀自杀。1578年，明智光秀讨伐叛臣波多野家，为了劝降波多野家，明智光秀将自己的母亲为人质，波多野家感其诚恳愿意投降，但是，织田信长断然拒绝了波多野家的投降，最后，愤怒的波多野军杀害了明智光秀的母亲。（也许就是在这时为本能寺之变埋下了引线。）1582年，光秀因占领丹波功大，加封丹波一国，跃升为二十九万石大名。

敌在本能寺

1582年5月，光秀因接待远从三河来的德川家康出错，被没收领地，并要被信长派遣至西国增援与毛利家作战的秀吉，此时的光秀已萌生叛意。

6月2日，信长夜宿京都本能寺，除了近侍森兰丸以下数十名侍童、侍女、舞者之外，毫无武装侍卫。这一夜，光秀假传森兰丸号令，宣布信长命大军进京阅兵，率军连夜赶赴京都，一路上凡见到行军的路人都不留活口，以防泄密，终于在拂晓毫无预警地用一万多人层层包围本能寺。信长在听到兵马之声，立即询问是何人叛变，早一步出外探知军情返回的森兰丸回答是光秀反叛。信长听说只淡淡地说了一句“无关是非”，即起身应战。其后奋勇作战的信长自焚身亡，而兰丸则阻止敌军夺取信长首级，直到大殿火起，这对传奇的主从也随之灰飞烟灭。进京后的光秀马上发文天下，号召各大名响应，就在这时从西国赶回的羽柴秀吉率领三万的大军发起对光秀的讨伐，并率先占领要冲天王山，光秀率部一万六千余人迎击秀吉于山崎，战败途中，在阪本城附近的山路被农民杀死。

信长~兰丸~光秀

诚然，森兰丸是信长的心腹，但你不能因为人家小伙子长得帅就一口咬定信长是同性恋吧，毕竟第六天魔王的小马扎不是靠脸孔就能去端的，在森兰丸之前担任这个位置的家伙叫木下藤吉郎——没错就是后来的丰臣秀吉，难道长得和猴子一样的秀吉也能被信长看上？至于明智光秀这个老家伙更不用说了，本能寺闹出这么大动静就是为了抢个森兰丸？别逗了！别看游戏里长得周瑜似的，其实发动事变时都是50多岁的老头子了（抱歉又打碎一部分同人女的梦想），要说尊重历史造型的话，鬼武者3里的明智光秀形象倒是满符合史实的。



北国双龙

1530年1月21日，越后守护代长尾为景的幼子诞生于春日山城。因为是虎年的关系，孩子小名为虎千代。元服后称长尾景虎。这就是战国时期纵横北国的越后之龙——上杉谦信！

为何改姓上杉？

自室町时代开始，越后这块土地的守护者，都赐姓——上杉！

在景虎出生前，他的父亲长尾为景已经夺得了越后的实权，在守护与守护代的对立中最终获得决定性胜利。虽然取得了越后的实权，但越后国内不满为景的豪强本庄、色部、宇佐美、上条、大熊等以及不甘于作傀儡的守护定实，陆续向为景出兵，最后都败在为景手下。1528年12月12日。这一天，为景被幕府许可使用白伞袋和毛毡鞍覆。白伞袋和毛毡鞍覆是守护权力的象征，这表明幕府已经承认守护代长尾氏越后国主的身份。此后，长尾家主既领越后守，改姓上杉。

1536年12月，为景进攻越中栴檀野时却被一揆众所杀，或许是预感，在八月出征之前，他将家督之位传给了长子晴景。按照室町时代的武家传统，年幼的虎千代被送去出家。受戒于春日山麓的林泉寺（长尾氏的菩提寺）名僧天室光育门下。

继承越后守护代的长尾晴景体质虚弱，没有武将的统领之才，为缓和自己的窘境，晴景让刚刚元服的十四岁的景虎协助治理国家，入驻越后中部的厉尾城。景虎到城后，得到母家古志长尾氏和厉尾城代本庄实乃等人协助，多次击退来犯之敌，并很快将安田长秀、北条高广、小河长资等豪族收于帐下。逐渐强大的景虎使哥哥感到恐惧。

“请宽恕我背叛兄长的行为，此后，我将抛弃一切俗念为越后的人民而战！”景虎在佛祖面前虔诚的祷告。

1548年12月某日的夜空，随着一支号箭的划过，十九岁的景虎继承了家督之位。从此插着他信奉的“毗沙门天王”军旗的越后军开始纵横北国。

毗沙门天王是什么？

毗沙门天王又名多闻天。印度教中俱比罗的财神。进入佛教后地位提升，是守护须弥山的四天王之首，统帅最善战的夜叉族守护北方，是带来胜利的战神！幼年长尾景虎剃度进入佛门后，对毗沙门天王的崇敬，致使他终生信奉。在战国时期，上杉谦信的“毗”字军旗令无数英雄胆寒！这不就是“战神”转生吗？



1550年2月26日守护上杉定实病故。景虎顺理成章的继承了守护。

1552年，信浓守护小笠原长时、村上义清、高梨政赖等来到春日山，请辉虎帮夺回被武田氏占领的奥信浓。八月，川中岛合战。宿敌相遇了。

1555年7月，“善德寺会盟”后的信玄大举进兵川中岛，两雄对峙了一百五十多天，互无建树。最后由今川义元出面调停，议和罢兵。

1557年，武田军进逼厉尾城，信玄曾趁夜埋伏下骑兵五十和步兵三百，次日清晨故意放出三匹惊马，意在诱使上杉军夺马而骚乱。辉虎任由三马在阵前狂奔了许久，视若无睹。第三次川中岛合战就这样不了了之了。

1561年3月，景虎以关东管领的名义，集合关东诸侯联军共计11万5千人，讨伐“逆臣”北条氏康。北条家居城小田原被大军围困一月半。忽然传来武田再度进兵信浓的探报，无奈退兵。退兵路上景虎到镰仓鹤冈八幡宫举行了关东管领的就职仪式，接受上杉宪政的“上杉”姓和“政”字改名为上杉政虎，同年十二月将军义辉赐予“辉”字改名“辉虎”。并顺道攻取了北条方的武藏国松山城。

然而辉虎的最大敌人还是信玄，决战的机会，终于在1561年夏的第四次川中岛会战中到来。驻军妻女山的辉虎与海津城的信玄对峙了十日，九月九日，辉虎遥望着海津城浓密的炊烟，一边喝着酒，哼着谣曲《八岛》。

谦信好酒

历史记载，上杉谦信好酒，而且酒瘾极大，行军打战之时，也要来上一口。因此，谦信饮酒的器皿并不是普通的酒具，而是“马上杯”！一种类似于现在高脚杯的金属器皿。在游戏中，这点被忽略了！





“今夜信玄会来突袭，我们趁着浓雾到八幡原去布阵，明晨雾气散去，进攻武田的本阵，不惧者生惧者死，毗沙门天王与我们同在！”在庆祝了重阳佳节后，辉虎对将士们说道。九月十日凌晨，越后军从雨宫渡口渡过千曲川，留下两千人防守沿岸。早七时，浓雾散去决战的时刻到来，武田设在八幡原的八千本阵暴露在了越后大军面前。前锋村上义清首先包围了武田太郎义信，前来救援的山本堪助死于乱军之中。“武田殿的首级交给你了”，辉虎话毕，配下柿崎和泉守景家直取信繁。

“信玄，我来了！所有人记住，本阵目标是信玄的人头，除此之外都不重要！”——这是名导演黑泽明的《天与地》中，本阵冲锋前上杉的呐喊！

随着“乱龙旗”的举起，辉虎的本阵骑兵开始冲锋了。就在信玄阵地即将被上杉本阵猛烈的突击而崩溃的边缘，进攻妻女山的一万两千别动队回来了！

战势瞬时扭转，辉虎开始退军。然而他并没有往后退，而是带领本阵冲在撤退队伍的最前边，直向信玄集结的队伍冲去。面对气势如虹的越后骑兵，甲斐军能做的只有让开一条通道……



乱龙旗是精神

乱龙旗实际上是上杉军的信号，外形是写在白色大旗上的手写繁体“龙”字。一旦此旗被高举，就是通告战场，上杉本阵开始冲锋了！

上杉本阵的战法只有一种——决死突击。

虽然战国时期公认最强的骑兵部队是武田信玄的“赤备”。但上杉谦信人数不多的本阵骑兵，确实是“越后骑兵甲天下”的写照。如果抛弃战术和装备不谈，只单单正面对垒互冲，赤备很可能会不敌只会“决死突击”的谦信本阵骑兵。

上杉谦信一生的各场恶战中，各对手无不畏惧上杉的本阵冲锋！因为一旦战局陷入胶着或者对上杉军不利时：乱龙旗一举，上杉亲率本阵突击！瞬间就会扭转战局。因此，至今还有“乱龙旗举，上杉胜！”一说。

上杉谦信这种亲自率军突击的做法，也可以极大的鼓舞士气！不过因为总是使用“置于死地而后生”这极为猛烈的战法，以至于所有将领都认为战争就是如此！在战国末期大坂夏之阵后，德川军中立下战功的杉原常陆曾说——大坂夏之阵一战简直就像小孩子打闹一样，竟然还会得到赏赐!？当年我等追随谦信公时，经历大小战役，其惨烈程度根本不能相比，胜利后还没获得过任何奖励!？由其可见，谦信战法之凶猛。



1567年桶狭涧之战后，信玄开始把矛头转向昔日盟友今川，北条家则站到了今川一边。为了一起对付武田，北条氏康与长年敌对的辉虎和好并结成短暂的越相同盟。今川氏真建议沿海的越后、骏河、相模三国共同停止向山国甲斐运盐。辉虎知道说：“断盐而使甲州的民众受苦，非有勇之人所为。胜负当在战场上分晓，敌国之民亦人众也，不可采取此等残忍手段。”遂命藏田五郎将盐运往信浓。

1570年，辉虎在春日山城的林泉寺祈祷平定越中时，该寺高僧宗谦取其“谦”字赐辉虎法号“谦信”。

1571年，北条氏康卒，武田信玄与北条氏重新结好，开始上洛，与德川家康战三方原。织田信长与谦信缔结同盟，出兵信浓长沼，牵制信玄。时驻守信浓的武田胜赖部仅八百余人，谦信不欲以众克寡，竟引兵退去。次年四月，武田信玄突然病死于上洛途中。死前曾嘱胜赖与谦信修好，并以为依托，可见其对谦信人格的肯定。“吾国之弓箭将不利矣。”得知信玄死讯的谦信伤感的说道。随即绝音曲三日，并遣使往海津城吊唁。家臣皆欲趁机收复信浓，但谦信却说：“乘人之危之举，不齿为之！”后来胜赖违背信玄“我死后三年不可出战”的遗言，强行出兵，在长筱惨败，越后诸将再次请求乘虚进攻武田，辉虎以同样理由拒绝了，至死

也不曾为难胜赖。

1577年，被信长驱逐的将军足利义昭请求谦信进京再兴幕府。于是，谦信发兵进攻越中和能登。平定了越中后，谦信顺势扫平了能登除七尾城以外的所有地方。七尾城中群臣之首的长纲连与织田素有亲交，一面闭城坚守，一面遣其弟长连龙向信长求援。九月，正在围攻七尾城的谦信接到了探报，织田家大将柴田胜家率五万大军渡过加贺的手取川攻入能登。但当时七尾城内已发生了传染病。十五日，游佐续光、温井景隆发动叛乱，诛杀了长续连、长纲连父子，七尾城陷落。“霜满军营秋气轻，数行过雁月三更；越山并得能州景，遮莫家乡忆远征！”这首豪气冲天的汉诗是谦信在攻陷七尾城前所做，当时他的心情可见一斑。

七尾城陷落后，谦信随即率三万五千军迎击织田军。柴田胜家在手取川前背水列阵，但军士闻知七尾城已陷，谦信亲自前来时，竟畏其名而战意尽失，夜间又忽降豪雨，铁炮发射不能。谦信随后开始突击，织田军难以渡河，溺死者无数。织田与上杉的第一次正面交锋以惨败告终。因为北条在关东有所动作，得胜后的谦信没有乘势进兵，而是退回了越后。

豪雨对铁炮

那时代的铁炮简陋，还是燧发枪，所以一旦下大雨，铁炮立即不能使用。

在武田的假想剧本中，长筱一战就是需要等到豪雨出现，武田信玄才会下令“赤备冲锋”！

1578年1月，谦信下达了关东征讨的总动员令，准备待越后积雪溶化后进京与信长决战。然而，即将出阵前的三月九日，谦信如厕时突然昏倒并失去知觉。关于原因，很可能是因为长期饮酒造成脑溢血。“一期荣华一杯酒，四十九年一睡间；生不知死亦不知，岁月只是如梦中”，三月十三日，一代名将在唱完这首辞世歌后与世长辞，行年四十九岁。



谦信的魅力，更多的来自于他的人格。战国武将中钦佩谦信的大有人在。除了武田信玄，另一个老对手北条氏康也同样敬重他。氏康在1570年把第七子氏秀也就是后来的上杉景虎送给谦信做人质时，曾对长子氏政说：“晴信、信长之辈，心口不一，不足以托赖。唯谦信殿，受人之请，必忠人之事。我死后，诸国可依靠者，舍此无他。”。东诸侯中直至最后都追随谦信的太田资正，在辉虎死后评说：“谦信公之人品，八分乃贤者，二分为恶人。恣纵怒气，行事怪异，是为其‘恶’；勇猛而无欲，清静而无邪，廉直而无私，明敏好察，慈惠待下，喜闻人谏等，是为其‘善’。虽有微瑕，不足掩其辉，实乃绝世罕有之良将。”

日本史学界权威坂本太郎在其著作《日本史概说》中评价谦信说：“在杀伐无常，狂争乱斗的诸国武将中间，上杉谦信以尊神佛、重人伦、尚气节、好学问的高节之士见称，令人感到不愧是混乱中的一股清新气息。”

伊达政宗，战国无双里的形象被编辑部戏称为“伊达小正太”，作为和幸村同年出生的武将，两人受到的待遇真是天上地下，如果说真田幸村是英武凛凛的话，伊达政宗在游戏里的形象则更象一个小流氓，招式蹦蹦跳跳和个蝗虫区别不大，而2P服装更象是



山里的野猴子。

不过这位独眼龙大哥，历史上本来也不是身材高大之辈，据说不到160cm。光荣在毫无顾忌的篡改历史时居然真实地保留了伊达政宗并不引以为傲的身高（而且更过分，只有140cm……）他如果九泉有知，该是哭还是笑呢？

先让我们来看看伊达政宗的生平吧：伊达政宗于1567年出生，在出生前他的母亲梦见了独眼神僧万海上人，五岁时政宗又因病失去了右眼，家人更加深信他就是万海上人的转世。

1584年，看出儿子政宗非凡才能的父亲辉宗让出家督之位，伊达政宗在十八岁时便成为伊达家当主，远近的豪族都前来祝贺，惟有临近的大内定纲例外，政宗决定讨伐定纲。1585年1月，政宗对大内和他背后芦名家实行“会津攻略”，并将大内家全城男女八百余人全部斩杀，大内定纲逃往二本松城。7月，二本松城城主田山义继投降伊达家，但由于政宗对义继过于苛刻，义继决定反叛，10月8日，辉宗在宫森城接见义继时遭到绑架身亡，次日，政宗再度占领二本松城，田山义继的尸首被切成碎块。从此政宗将伊达家大权独揽于身。

独眼龙的眼光

1589年，24岁的政宗在摺上原合战中利用风向改变大败芦名军，攻入其居城黑川城，很快伊达家的版图延伸到了整个南部陆奥，然而此时的天下，已经为秀吉所有。小牧·长久手一战后，唯一能与秀吉抗衡的家康也归顺了丰臣，政宗在思虑良久之后，终于放弃了自己称霸天下的梦，亲自前往秀吉阵中投降。



1590年1月的小田原合战，伊达政宗没有及时赶到，当时普遍认为他会被处死或没收领地。但是政宗推断出了秀吉的个性，以全身白衣的领死装束参见秀吉，并故意将作为礼品的金砂在参见时撒出，居然轻易得到了秀吉的宽恕，获得与蒲生氏乡同领奥州的封赏。几个月之后，在政宗的煽动下玉造郡一揆发生，当时秀吉质问道：“叛乱的一揆众所用徽记为何是政宗你的呢？”政宗以“这个徽记的飞雀眼部没有小洞”为由推脱，再次躲过一劫。

1594年7月下旬，秀吉的养子秀次被秀吉以谋反罪诛杀，相关问罪之人不计其数。作为秀次的挚友之一，政宗又陷入危机。8月12日，政宗故技重演，再次以白衣领死的姿态上洛，并表明与秀次只是借贷金银关系，结果又一次躲过了杀身之祸。能让秀吉又爱又恨又无可奈何的，在战国时代大概也只有政宗了。

1598年8月18日，秀吉死亡，天下再度陷入混乱局势。政宗反复考虑把赌注压在了家康身上，第二年他将长女嫁给家康的六男忠辉，关原之战再次证明了政宗的眼光，然而之后的天下，已经没有多少他发挥雄图大志的余地了。

日子就这样平凡的过下去，伊达政宗著名的感叹“若我早生20年，必取得天下”就是在这百无聊赖的日子里发出的，可能是为了不被政宗的怨念纠缠（每天晚上做噩梦的光荣社长襟川阳一：“呜……我错了……我不该把您设计得这么矮……您别缠着我……”），光荣在游戏里满足了他的愿望。看看光荣给他的剧本：川中岛乱入，桶狭间乱入，伊势长岛乱入，本能寺乱入……没一个是历史上他真实经历过的战例。就这样过了12年后，决定日本命运的一战，也是伊达政宗最后的表现机会——大坂夏之阵终于来到了。

最后的战役

大坂夏之阵一役，伊达军以精锐骑铁配合“国崩炮”（火炮，在战国时期又称做大筒）部队，先后全灭后藤又兵卫、薄田隼人等队，但接着出现的此役最大对手真田幸村，是这次《战国无双》的15名可用角色中唯一与政宗交过手的——很遗憾，这一仗伊达政宗输得很惨，他引以为豪的骑铁军团一个照面就被幸村的骑兵给灭了（KOEI：“好，胜负已分！真田你可以继续使用帅哥外型，伊达！你过来！你是想当大众脸还是小正太？”伊达政宗：“呜呜呜……”），好在他投靠的是人多势众的德川军，最后胜利了还能分点果子。“若早生20年，必取得天下”，这豪言壮语在抱有决死之心的赤备骑兵面前，显得如此苍白无力。



1636年4月20日，政宗在参见第三代征夷大将军德川家光途中中暑，一病不起。5月24日，“独眼龙”伊达政宗逝世，终年七十岁，死后法名“瑞严寺殿贞山禅刹大居士”。

诸神遗产

战国无双 LV5 武器源考

天地初成

天地形成之初，位于天上界的高天原诞生了三位天神，天之御中主神、高御产巢日神和神产巢日神。天之御中主神是天上界的最高主宰，高御产巢日神掌管天上界万物的生命，神产巢日神则是幽冥界的化身。当时的下界是一片大海，日本国土就漂浮在这海洋上。这国土没有根，只能在海上浮游。终于在一天化为一尊新天神，叫做“宇摩志阿斯诃备比古迟神（意思是由芦苇芽生的美男子）”，然后又诞生了天之常立神（意思是永远存在于高天原）。这五尊天神都是无性别，且隐形不现的独神。也是日本神话中的最高神。

五尊最高天神诞生后，又诞生了一些低一级的天神，包括伊邪那岐跟伊邪那美。国之常立神与丰云野神是独神且隐形不现，其余十神都是成对的双神，共五对。除伊邪那美和名字开头为“妹”字的是女神外，其余都是男神。

从国之常立神到伊邪那美，最前面的二尊独神各为一代，以后成双的十神每对为一代，这就是日本神话中的“神世七代”。

日本诞生

因为当时的日本国土漂浮在汪洋之中，很不稳定，于是在众神的诏示下，伊邪那岐和伊邪那美前去固定国土。二神站在天之浮桥上，将众神赐予的天之琼矛探入海中搅动，再将矛尖提起。水从矛尖滴下凝聚成岛，是为“淤能基吕岛（意为自然凝结成之岛）”。而这创造了日本的【天之琼矛】竟成了《战国无双》中前田庆次的LV5武器。

乱伦弃子

伊邪那岐和伊邪那美降到岛上，树起天之玉柱，并以之建立八寻殿。然后，伊邪那岐与伊邪那美绕柱而走，在相遇时，伊邪那美先说道：“好一位英俊的男子！”，伊邪那岐应道：“好一位漂亮的女子！”随后二神交合，但他们在这次结合后所生的孩子却是个【蛭子】（无手无脚的怪胎，浓姬的LV5武器）。二神向天神询问原因，天神答：“女人先说话了，这不吉利，重新来过吧。”

生国生神

二人回来，像以前那样绕着天之玉柱走。这次相遇时，伊邪那岐抢先说道：“好一位美丽的女子！”伊邪那美则应道：“好一位英俊的男子！”这样说过之后，二人再次结合，生产了象征古日本的“大八岛国”。之后，伊邪那岐与伊邪那美又生下了诸神。

先后生了许多神，包括火之夜艺速男神（又名火之炫毗古神、【火之迦具土神】，这个就是杂贺孙市的LV5武器）。

黄泉再会

在生火具土时，伊邪那美被烧伤，不久便死去了。此时伊邪兄妹已经生了岛十四（不算蛭子和淡岛），神三十三。

伊邪那美死后，伊邪那岐非常悲伤。他匍匐在妹妹的脚旁，哭泣时，泪水化成了泣泽女神。死去的伊邪那美则埋葬在出云国和伯耆国交界的比婆山上。痛哭之后，伊邪那岐命拔出所佩十拳剑（即十握长的剑，四指宽为一握，伊邪那岐的这把剑叫天之尾羽张）砍向火神。火神被杀死后。溅出的鲜血化为石拆神等八神，他的身体化为正鹿山津见神等八神。

伊邪那岐很想见到他的妻子，便一直追到黄泉国。见到伊邪那美，伊邪那美却回答说：“我已经吃了黄泉的饭食。让我和黄泉的神商量一下，你千万不要看我。”过了很久，伊邪那岐等得不耐烦了，他取下左发髻上的多齿木梳，折下一个边齿，点起火，却看见伊邪那美满身蛆虫蠕动，全身各部位化为八个雷神。

恩断情绝

伊邪那岐十分害怕，转身便逃。伊邪那美羞愤交加，立即派黄泉鬼女追赶。伊邪那岐取下头上的黑发饰，扔到地上。黑发饰上很快长出野葡萄，伊邪那岐就乘鬼女摘葡萄吃的时候逃脱了。伊邪那美又派八雷神，率领一千五百名黄泉军追赶。伊邪那岐拔出十拳剑，一边挥动，一边逃跑。直到黄泉国的边界比良坂。伊邪那岐从坂下的桃树上摘下三个桃子，等黄泉军追到时，便将桃子打向他们。看到有东西砸来，黄泉军慌忙逃回（这就是桃木可以驱邪的原因）。平静后，伊邪那岐赐桃子名号叫意富加牟豆美（意为大仙桃神）。

这时，伊邪那美亲自追来了。于是伊邪那岐用千引石堵住了黄泉比良坂。他们隔着千引石面对面地站着，发出夫妻决绝的誓言。伊邪那美说：“你既然这样待我，我就让你国每天死去千人。”伊邪那岐说：“你如果那样做，我就每天让一千五百个人出生。”。此后，伊邪那美成为了黄泉津大神。

素盏鸣尊

从黄泉回来后，伊邪那岐来到筑紫岛日向国橘小户的阿波岐原，在那里举行“禊祓（洗澡）”仪式。他扔掉的衣物化为了船户神等十二神。他到中游，钻进水里洗涤，从身上洗掉的污垢化为八十祸津日神等十一神。最后，伊邪那岐洗左眼化成天照大御神，洗右眼化成月读神，洗鼻子化成建速须佐之男神（又名【素盏鸣】，这就是《战国无双》中真田幸村的LV5武器了）。

伊邪那岐非常高兴，“我生了不少孩子，终于得到三个贵子。”于是取下脖子上戴的玉串，赐给天照大御神，并让她（注意她是女人）去治理高天原！因此这个玉串得名御仓板举神。又让月读去治理夜之国，让建速须佐之男去治理海洋。

天照大御神和月读各自按照吩咐去治理国土，只有须佐之男没去治理他的海洋，却一直在痛哭，种种灾祸随之降临。原来须佐之男是想到亡母的土根之坚国（即黄泉国）去。伊邪那岐勃然大怒，便赶走了他。后来，伊邪那岐隐居于淡路国多贺地区。

举世皆暗

获准去根之坚国后，须佐之男决定先去向姐姐天照大御神辞行。在他上天去的时候，山川摇撼，土地震动。天照大御神听到后，以为须佐之男想来夺她国土，便打开头上的结发，绾上男式角发，头上的左右两侧各结一髻，并在髻上插上蔓草编成的发饰，左右手上佩带八尺琼勾玉串，背上背千羽箭筒，胁下挂五百羽箭袋，腕上戴伊都之竹护腕，挥动弓箭，等他到来。

须佐之男告诉天照大御神，他要到母亲的国土去，是特别来辞行的。但天照大御神并不相信，于是二神便隔着天安河相对发誓，以生出孩子的性别来验证须佐之男的话。天照大御神将须佐之男的十拳剑折成三段，化为多纪理姬、市寸岛姬和多岐都姬三位女神。须佐之男则用天照大御神的八尺琼勾玉串等饰物，化为正胜吾胜胜速日天之忍穗耳神等八位男神。

天照御大神包庇弟弟说，是须佐之男的十拳剑生下代表纯洁的女子，然后须佐之男自认获胜，在天照大御神的地盘开始大闹。天照大御神害怕了，逃到天之岩户，关上了天石屋的门，高天原变得一片漆黑，苇原中国也全都变成了漫漫长夜。凶神们的叫喊声响彻世间，各种灾祸一齐发作。

裸舞请神

八百万众神齐集天安河（即银河）原，采纳高御产巢日神的儿子思金神（即《孔雀王》中的八意思兼神）的意见。招来常世长鸣鸟啼鸣；取天安河之天坚石，采天金山之铁，召锻冶匠天津麻罗，让伊斯许理姬神造八咫之镜，让玉祖神作五百津八尺琼勾玉饰串；令天儿屋神取天香山公鹿的全副肩胛骨，取天香山的天之朱樱树皮，占卜天意；连根拔出天香山的真贤树，上枝悬挂勾玉饰串，中枝悬挂八咫之镜，下枝吊白和币与青和币（白和是白布，青和是麻布，币是供物的统称）；布刀玉神捧持供物，天儿屋神致祷词，天手力男神（大力神）藏在天石屋的门旁；天宇姬神（舞神，又名【天钿女】）用天香山的藤萝蔓束起衣袖，用葛藤作发缦，手持花伞（这把天钿女之伞，便是现在《战国无双》中阿国的LV5武器）起舞，敞胸露乳，衣裳垂到下身。高天原大为震动，八百万众神哄然齐笑。

天照大御神听到声音，觉得很奇怪，不知为何天宇姬神还在歌舞，八百万众神都在欢笑，天宇姬神回答说：“有比你更尊贵的神来了……”于是天儿屋神和布刀玉神举起挂在真贤树枝上的八咫镜。天照大御神对着镜子中的自己说：“这家伙是谁，居然比我还尊贵吗？”便出门来看。藏在门旁的天手力男神抓住她不放，把她拉了出来。天照大御神出来时，高天原和苇原中国立即天光大亮。经过八百万众神共同商议，决定让须佐之男割去胡须，拔掉手脚指甲，然后赶到下界。

英雄救美

须佐之男被众神驱逐后，来到出云国肥河上游的鸟发地区。在这里，须佐之男看见一个老翁跟一个老太太围着一个少女哭泣，原来老翁是本地的国神，是大山津见神的儿子，叫足名椎，妻子叫手名椎，女儿叫【栉名田姬】（她的化身【琥死那陀】正是《战国无双》中女忍的LV5武器）。原来从高志地区来的八岐大蛇（游戏中作“八俣大蛇”）每年都来吃人，现在又该来了。于是须佐之男要求以娶老翁的女儿为条件来杀死大蛇，老翁答应了他的要求，须佐之男把少女变成多齿木梳，插在了头发上。

智斩大蛇

须佐之男让足名椎筑墙，上开八个小门，每个门前搭一台，台上放八酿酒一坛。八岐大蛇中计，不知不觉就喝醉了，须佐之男轻松杀掉了它（这把杀死大蛇的宝剑就成了织田信长的LV5武器，蛇之鹿正）。他准备将大蛇砍成几段，但当砍到蛇尾时，却碰到了硬物。须佐之男用剑尖划开蛇尾，得到了一把锋利的大剑。因为大蛇头上有云覆盖，所以就命名为丛云，在这把剑成为日本的三神器（另外两件神器是八咫镜和八尺琼勾玉）之一后，更名为【天丛云剑】，这就是《战国无双》中上杉谦信的LV5武器（这把剑日后为景行天皇第三子倭建所有，在其被大火围攻之际自动出鞘，斩断身边燃烧的杂草，得到“草薙之剑”的美名）。

除去八岐大蛇后，须佐之男在出云国宫殿住了下来，之后的神界就形成了以天照为首的八百万天津神（即大和系众神）与以须佐之男为首的国津神（即出云系众神）两个派系。

大国主神

后来，须佐之男与栉名田姬生下了八岛士奴美神。八岛士奴美神又娶了大山津见神的女儿木花之流姬，生下了布波能母迟久奴须奴神。布波能母迟久奴须奴神娶了淤迦美神的女儿日河姬，生下了深渊之水夜礼花神。深渊之水夜礼花神娶天之都度闭之泥神，生下了淤美豆奴神。淤美豆奴神娶布怒豆怒神的女儿布帝耳神，生子天之冬衣神。此神娶刺国大神的女儿刺国若姬，终于生下了大国主神。



大国主神在少名毗古那神（神产巢日神之子）与御诸山之神的帮助下，建立了出云国。还用从黄泉之国带回的生太刀打造了一把锁镰（这个便是《战国无双》中，服部半藏的LV5武器【暗牙黄泉津】）。天照大御神让他的儿子天忍穗耳去统治苇原中国。但他的儿子由于害怕那八百万国津神，不敢去接任。天照大御神派遣天菩比神去讨伐下界邪神。但天菩比神趋炎于大国主神，三年之久尚未复奏。天照大御神不得不又派天津国玉神（又名丧屋）之子天若日子去，但天若日子来到苇原中国后就娶了大国主神的女儿下照姬，并且他想获得这国土，因此长达八年之久也未去回复。

出云让国

天照大御神又派了一只叫做鸣女的野雉去探听情况，不料被天若日子用当年天神所赐的天之波士弓和天之加久矢射杀。这支箭杀死鸣女后，一直射到天安河边。高御产巢日神认出了这支箭，把箭从来时的箭眼投掷回去，正中躺在朝床上的天若日子的胸膛。天津国玉神听到儿神死讯，非常悲痛，用自己的"大量"剑将大山劈成了两半，这把又名神度剑、【カムド】的神剑就是现在《战国无双》中森兰丸的 LV5 武器。

天照大御神最后决定派伊都之尾羽张神的儿子【建御雷神】（这个就是石川五右卫门的 LV5 武器了）去，建御雷神到出云国伊那佐的小滨，质问大国主神，大国主神便派天鸟船神找回八重言代主神，八重言代主神同意献国。说话之间，大国主神之子建御名方神走过来要和建御雷神比力气，握住了他的手，那手忽而幻化为冰，又化作利刃，建御名方神惶恐地退了下去。建御雷神反过来将建御名方神的手捏碎了，建御名方神马上逃走，建御雷神随后追赶，追到科野国（后来的信浓国）的洲羽海（后来信浓的诹访湖），建御名方神突然下跪求饶，同意献出苇原中国。大国主神遵守约定，献出苇原中国，并立即归隐。作为条件，建御雷神在大磐石之上竖起宫柱，盖起宫殿祭祀他。

天孙降临

建御雷神回到高天原，将平定苇原中国的情况上奏给天神。天忍穗耳刚生了一个儿子，名叫天迩岐志国迩岐志天津日高日子番能迩迩艺命（又名天津彦彦火琼琼杵尊，是为【天孙降临】，也就是武田信玄的 LV5 武器），迩迩艺命奉天神旨去统治苇原中国。

天儿屋、布刀玉、天宇受姬、伊斯利许度姬、玉祖这"五伴绪"，随同天孙从天下凡。天照大御神把三神器赐给了迩迩艺命。天照大御神命令迩迩艺命离开天之石位（高天原的宝座），降到筑紫的日向地区的高千穗峰上。这时，天忍日和天津久米命两人，手持天之波士弓和天之真鹿儿矢，为天孙开路。迩迩艺命寻找土地来到笠沙之御前，在大磐石上竖起高大的宫柱，盖起屋脊上的冰椽直冲云霄的宫殿。

木花开耶

后来，迩迩艺命娶大山津见神的女儿神阿多都姬，又名木花之佐久夜姬（意思是樱花盛开，也就是【木花开耶姬】，这个就是阿市的 LV5 武器了）为妻，生下火照命、火须势理命跟火远理命三个孩子。火远理命娶了海神的女儿丰玉姬，生下了天津日高日子波限建鹈葺草葺不合命（与天津日高日子番能迩迩艺命、天津日高日子穗穗手见命合称【天津三日星】，就是伊达政宗的 LV5 武器的起源）。后丰玉姬回归海乡，将鹈葺草葺不合命交给自己的妹妹玉依姬抚养。鹈葺草葺不合命娶了他的姨母玉依姬，生下了五濑命、稻冰命、御毛沼命、若御毛沼命（即神武天皇）。

平定日本

之后，天照大御神又通过建御雷神向神武天皇转交了一把神剑，让他率领军队东征平定整个日本。这把剑就是【灵剑布都御魂】，正是明智光秀的 LV5 武器，这把剑目前还保存于日本的石上神宫。

全武将全任务全分支详解

真田幸村

第一章　川中岛の战い

1-1：啄木鸟の路　最快速奇袭妻女山敌方本阵
1-2：本阵归还　最快速退回己方本阵（1-1 成功后发生）
1-3：海京城防卫　守卫己方本阵（任务 1-1 失败后发生）
1-4：立つ鸟迹を濁さず　击破上杉谦信（1-2 成功发生）
1-5：力　击破上杉谦信（任务 1-3 成功后发生）
1-6：危机　击破上杉谦信（任务 1-2 失败后发生）

第二章　三方ケ原の战い

2-1：それが若さか　引诱德川军（击破石川数正）
2-2：唐の头に本多平八　击破本多忠胜（任务 2-4 发生后德川家康到达本阵则激活本任务）
2-3：沉む船から　击破撤退的泷川一益（任务 2-1 结束 30 秒后家康军士气低下时发生）
2-4：高すぎた授业料　击破逃跑的家康（需 2-3 完成）
2-5：刺客　急回本阵防守（任务 2-4 时和家康、忠胜、大久保队发生战斗则激活本任务）
2-6：本阵死守！　德川军对己方本阵全力进攻，死守！（武田信玄暗杀失败后发生）

第三章（上）　长筱の战い

进入方法：上一章任务 2-5 未出现或者出现后引发武田信玄被刺事件便会进入本章
3-1：长筱城攻略　将长筱城中所有敌人击破
3-2：劣が鹰を生む　迅速将敌人伏兵队击破
3-3：长筱城の逆袭　击破奥平贞昌（任务 3-1 失败且奥平没有被击破时发生）
3-4：枪は铳より强し　迅速将前田庆次击退（任务 3-2 中织田军、德川军进攻开始后和前田庆次接触时发生）
3-5：弹雨を避けて　击破织田信长（任务 3-1、3-2、3-4 成功并击破服部半藏且胜赖到达长筱城后发生）
3-6：苍い弹丸　击破服部半藏（任务 3-4 前击破前田庆次，服部半藏未被击破且织田德川联合军开始进攻发生）

第四章（上）　上田城防御战

4-1：展开を许すな　击破本多正信
4-2：诱导作战　将本多忠政引诱入城内
4-3：洪水を呼べ　启动户石城的水门机关
4-4：怒り　击破服部半藏
4-5：暗杀者　击破服部半藏（4-2 失败后发生）
4-6：昌幸の危机　击破鸟居元忠
4-7：矛先　击破真田信

第五章（上）　大坂夏の阵

5-1：真田の退き兵　把敌前线部队诱入真田丸
5-2：泰山鸣动して鼠一匹　阻止敌人国崩炮行动
5-3：人人は信じあえず　退回己方本阵
5-4：信赖に应える者　阻止伊达政宗侵入（需 5-4 成功）
5-5：觉悟とは　突入德川家康本阵
5-6：本能を凌驾する魂のことなり　击破进攻部队
5-7：烧け石に水　击溃伊达政宗军（任务 5-2 失败且 5-4 成功后发生）
5-8：传说の大作战　救助明石全登军（任务 5-1、5-2 成功，5-3 失败后击破大野治长，在丰臣秀赖撤退后发生）

第三章（下）　长筱の战い

进入方法：上一章在 2-5 任务中比服部半藏早到己方本阵使刺客事件失败后再迅速击破德川家康便会进入本章
3-1：诱いの手を断ち切れ　击破泷川一益
3-2：背后　击破敌方伏兵队（任务 3-1 成功后发生）
3-3：牙を剥く猛虎　救助马场信房（3-2 成功后发生）
3-4：雨と弹雨と　冲入织田军本阵（任务 3-1、3-2、3-3 都成功且在任务 3-3 之前击破明智光秀后发生）
3-5：真打登场　必须亲自击破前田庆次（3-1、3-2、3-3 都成功且在 3-3 之前击破明智光秀并接近织田军本阵）
3-6：力技　击破敌铁炮队（3-1、3-2、3-3 都失败时发生）
3-7：虎たちは魔王を狙う　击破织田信长（任务 3-4 或 3-5 成功且 3-6 和 3-7 都成功后发生）

第四章（下）　安土城攻略战

4-1：安土炎上　阻止织田军火计作战
4-2：巨大城门を攻めろ　攻击安土城正门
4-3：袋の中の虎　击破くのいち
4-4：兵器对竹枪　歼灭敌大筒队
4-5：城内·先锋、幼女　击破お市
4-6：城内·突锋、怪力　击破前田庆次
4-7：城内·剑将、小姓　击破森兰丸
4-8：城内·大将、魔王　击破织田信长

第五章（下）　山崎の战い

5-1：突破口を开け！　击破柴田胜家、丹羽秀吉
5-2：花道を断て　阻止前田庆次入侵天王山
5-3：雾中を驱ける　在雾散之前突破圆明寺川
5-4：信长を探せ　找出织田信长
5-5：挟击阻止　击退天王山山顶的敌人
5-6：续·花道を断て　阻止前田庆次侵入本阵
5-7：洞窟からの刺客　阻止羽柴秀吉侵入本阵

明智光秀

第一章　稻叶山城防御战

1-1：坚城·稻叶山　击破敌前线部队
1-2：木材が狙われる　击破木材库中的敌方部队（天梯车和蜂须贺到达材木库后发生）
1-3：决意　夺取一夜城，停止炮击并击破秀吉（一夜城完成以后发生）
1-4：实力主义　击破织田军全部武将（和浓姬发生战斗后便出现此任务）
1-5：竹中半兵卫谋反　阻止竹中半兵卫的谋反（任务 1-1、1-2 成功并且半兵卫未被击破情况下完成 1-3 发生）

第二章　伊势长岛歼灭战

2-1：火计准备　击破守备僧兵，制压据点
2-2：炮击准备　救援火炮队
2-3：再生の炎　确保工作部队的安全（2-1 成功后发生）
2-4：火计工作　确保工作部队的安全（2-1 失败后发生）
2-5：砦制压指令　完全制压四面的敌据点（任务 3-3 或 3-4 失败且守备僧兵没有被完全击破后发生）
2-6：降伏の使者　阻止敌人降伏（任务 3-3、3-4、3-5 任意成功一个后发生）
2-7：命は力なんだ　击破服部友贞，确保退路安全
2-8：民を逃がせ　使民兵平安脱离战场

第三章　本能寺の变

3-1：さよならを教えて　击倒森兰丸，突破南门
3-2：桔梗と炎　保护火计部队不受敌方骚扰（从本能寺南门进入后发生）
3-3：死者との约束　击破浓姬（在本能寺内与浓姬开始战斗后会有此任务）
3-4：无垢は罪か　击破お市（和お市发生战斗后发生）
3-5：相克　击破织田信长（和信长接触后会有此任务）

第四章（上）　山崎の战い<羽柴战>

进入方法：上一章任务 3-5 击倒织田信长便会进入本章
4-1：天王山门闭锁　击溃守备队
4-2：松田军救出　击溃敌军援救松田政近
4-3：天王山を制する者は　击溃天王山顶的敌人
4-4：援军合流阻止　敌人本军援军合流前击倒丹羽长秀
4-5：大虎　击倒前田庆次并救出阿闭贞征
4-6：战に非ず　制压义民军
4-7：洞窟を抜けろ　快速突破洞窟（本关开始后无视天王山任务，直接到洞窟便会出现此任务）
4-8：猿知惠见破り　击倒黑田军救助津田军

第五章（上）　岐阜城潜入

5-1：忍ばない者　击破敌方忍者部队
5-2：亲玉　击破服部半藏（击破 5-1 的忍者部队后发生）
5-3：美しき猎物たち　击破杂贺孙市（遭遇孙市后发生）
5-4：不法侵入　击破石川五右卫门（遭遇石川后发生）
5-5：信念　击破森兰丸（遭遇森兰丸后发生）

第四章（下）　安土城防卫战

进入方法：3-5 没有击倒织田信长便会进入本章
4-1：炎を止めろ　击破敌方火计工作队
4-2：火の手が伸びる　阻止敌方部队突破城门
4-3：突破预告　阻止敌方火炮队突破城门
4-4：羽柴を水际で止めろ　阻止织田军靠近天守阁
4-5：柴田を水际で止めろ　阻止织田军靠近天守阁
4-6：飞んで火にいる　击溃城内的织田军部队
4-7：圣域无し　阻止敌方火计工作（最初火计阻止失败后经过一定时间发生）
4-8：魔王の进击　接近天守阁的织田信长队

第五章（下）　山崎の战い<织田战>

5-1：东门を守れ　阻止织田军突破东门
5-2：西门を守れ　阻止织田军突破西门
5-3：暗に蠢く者　击破洞窟内所有伏兵
5-4：仇敌　击破羽柴秀吉守卫东门
5-5：理性　忍耐森兰丸的攻击且不反抗
5-6：信长自ら进む　进攻前阻止信长（需 5-3、5-4 失败）

上杉谦信

第一章　川中岛の战い

1-1：これは啄木鸟だ！　击破八幡原里面的敌人
1-2：海津城制压　制压海津城
1-3：战国一の名胜负　以最快速度突入武田信玄本阵
1-4：啄木鸟を落とす　击破武田信玄前击破真田幸村（信村到达八幡原后发生）
1-5：お祈りは？　阻止善光寺封锁并击破武田义信（任务 1-2 成功，任务 1-6 发生后出现此任务）
1-6：行くことは流れのごとし　击破信玄前击破善本勘助（在任务 1-3 中击倒幸村后发生）
1-7：挟击　击破幸村和武田信康（1-1、1-2 失败后发生）
1-8：一矢报いん　突入武田军本阵（任务 1-5、1-7 失败后在 1-6 时发生）

第二章　小田原城潜入

2-1：存じません　击破くのいち（在 2 楼发生，失败的话くのいち会逃向 3 楼）
2-2：时间稼ぎ　击破真田幸村（2-1 成功后在 4 楼发生）
2-3：思わせぶり　击破真田幸村、くのいち（任务 2-1 失败后在四楼真田幸村房间发生）
2-4：后の祭り　击破北条氏政

第三章　上田城攻略战

3-1：真田のせがれ　在上田城门前击破真田幸村
3-2：影武者　打退真田幸村的攻击（3-1 成功后发生）
3-3：幻影　阻止敌军侵入己方本阵（3-1 失败后发生）
3-4：幻惑　阻止敌军侵入本阵（任务 3-2 失败后发生）
3-5：本阵挟击！　阻止敌军侵入己本阵（3-2 成功后发生）
3-6：追い讨ち！　阻止信之侵入本阵（3-3 失败后发生）
3-7：そこか！宿敌！　击破武田信玄
3-8：城内决战！　击破真田昌幸
3-9：三つ指突いて　击破くのいち
3-10：真田の兄　击破真田信之
3-11：真田の弟　击破真田幸村
3-12：兄弟仁义　击破くのいち、真田幸村
3-13：真田の父　击破真田昌幸

第四章　岐阜城攻略战

4-1：鬼柴田、猪柴田　诱惑柴田胜家
4-2：天に梯子をかけるが如く　守护天梯车击破秀吉
4-3：墨俣城を落せ！　守护天梯车击破秀吉
4-4：正面突破！　击破前田庆次（任务 4-3 成功后发生）
4-5：左方展开　保护天梯车突破西门（4-3 成功后发生）
4-6：西の猛者　击破前田庆次（任务 4-3 失败后发生）
4-7：东の策士　击破明智光秀（任务 4-3 失败后发生）
4-8：神と魔王　击破织田信长（任务 4-4 成功后发生）
4-9：相手にならず　击破城内的信长（需 4-6、4-7 成功）
4-10：城内制压！　击破城内织田信长（4-8 失败后发生）
4-11：扫讨战！　击破所有织田军武将（需 4-10 成功）
4-12：城内·一阶威压　迅速突破岐阜城城一层
4-13：城内·二阶抑压　迅速突破岐阜城城二层
4-14：城内·三阶高压　迅速突破岐阜城城三层
4-15：城内·四阶制压　迅速击破织田信长

第五章（上）　川中岛宿命战

进入方法：4-15 中最短时间击破织田信长便进入本章
5-1：八幡原主导权　击破八幡原的武田信康
5-2：海津城攻击　击破海津城的小山田信茂
5-3：妻女山防御　守护本阵击破半藏（需 5-1、5-2 成功）
5-4：善光寺防卫　击破山县昌景（任务 5-1 成功后发生）
5-5：多还阻止　守护海津城击破幸村（5-5 成功后发生）
5-6：一时撤退　全军暂时后退（5-4 发生一定时间后出现）
5-7：最后の单骑突入　单骑突入武田本阵（需 5-6 成功）
5-8：茶臼山攻击　击破武田胜赖

第五章（下）　姊川の战い

进入方法：上一章任务 4-15 不能迅速击破信长便进入本章
5-1：决战开始　援救宇佐美定满军
5-2：波状攻击　救援柿崎景家军
5-3：疾きこと风の如し　救援鬼小岛弥太郎军
5-4：徐かなること林の如し　向武田军本阵突击
5-5：侵掠すること火の如し　击破武田军全部武将
5-6：动かざること山の如し　与武田信玄决战

服部半藏

第一章　桶狭间の战い

1-1：飞翔　最快速度击倒今川义元
1-2：影走り　从忍道（小道）去今川义元处不被敌人发现
1-3：终幕　比织田军先击破今川军（完成 1-1 后抢在织田军之前将今川军全灭，发生此任务不会出现以下剧情）
1-4：鸣海城夺取　击倒冈部元信夺取鸣海城（任务 1-1 成功后冈部元信未被击破后发生）
1-5：封锁　今川军（黄方）据点全封锁
1-6：どさくさの危机　速回本阵救助德川家康（羽柴秀吉接近家康时发生）
1-7：全灭させよ！　全灭今川军（黄方）（1-3 成功时信长未被击破且今川军无武将被织田军击破）

第二章　三方ケ原の战い

2-1：巨星、煌く　前线小山田信茂军击破！
2-2：鱼鳞　抵抗住武田军总攻击，任务发生 5 分钟后所有武将都未被击破（德川军所有武将都未被击破，30 分钟后从向三方原北测进入后发生）
2-3：裁きの刃　背叛者泷川一益、佐久间信盛击破（任务 2-1 失败后发生）
2-4：飞影　从忍道（小路）奇袭敌本阵！
2-5：暗杀者　武田信玄击破！（任务 2-4 成功后发生）
2-6：鹰の戾るべき场所　和德川家康回合（家康到达脱出地点时半藏不在家康周围时发生）
2-7：蜻蜓切　保护德川、石川数正脱出战场！（任务 2-4 发生和本多忠胜未被击破则发生）
2-8：三河は我らのものなり　封锁全部武田军据点（任务 2-2 成功后发生）

第三章　神君伊贺越之

3-1：水先案内人　以最快速度确保家康的退路安全
3-2：ひとりはみんなのため　从明智军中救出穴山梅雪队
3-3：おびき寄せの罠　将德川家康从山贼手中救出（当德川家康被关进伊势神宫时发生）

3-4：恭顺　引导家康和神原康政合流（神原康政未被击破，五右卫门被击破，家康从伊势神宫北面出来后发生）
3-5：里工作　将工作部队击破
3-6：呼び声　引导家康和酒井忠次合流（酒井忠次未被击破且明智光秀出现）
3-7：同志と共に　全军乘长太ノ浦的船脱出

第四章　上田城潜入

4-1：谍报活动　迅速收集情报进入下一层
4-2：情报入手　迅速收集情报进入下一层
4-3：自身が确信へ　迅速收集情报进入下一层（上两个任务成功后发生）
4-4：越えられぬ壁　击破くのいち
4-5：默秘　击破真田幸村

第五章（上）　大坂夏の阵

进入方法：上田城潜入中三个情报收集任务成功后出现
5-1：真红の牙城　潜入真田丸并停止炮击
5-2：不屈の斗魂　阻止真田幸村入侵
5-3：真田忍军　保护我方兵粮库
5-4：狮子、咆哮す　阻止真田幸村侵入本阵
5-5：危机一发　（任务 5-2 失败后发生）
5-6：忍道不觉悟　击破くのいち
5-7：惑计　击破丰臣秀赖
5-8：真の忍び　击破くのいち
5-9：诡计　击破丰臣秀赖

第五章（下）　大坂城潜入

进入方法：上田城潜入中三个情报收集任务没有全部成功
5-1：五佑卫门焦る　击破逃跑的石川五佑卫门
5-2：忍者の心得　击破くのいち
5-3：抜け忍の末路　击破石川（需 5-1 失败，5-2 成功）
5-4：再挑战　击破くのいち（需 5-1 成功，5-2 失败）
5-5：忍者顶上决战　击破くのいち和石川五右卫门（任务 5-1、5-2 都失败时发生）
5-6：光か影か　击破前田庆次
5-7：暗へ……　击破真田幸村、丰臣秀吉

阿市

第一章　桶狭间之战

1-1：搅乱战　今川军前线守备头击破
1-2：斥候秀吉　秀吉败走前击破葛山氏元，并全灭善照寺敌兵（任务 1-1 完成后出现）
1-3：电击战　延山道进今川本阵。（1-2 完成后出现）
1-4：岚呼ぶ稻妻に　服部半藏击破（1-3 完成后出现）
1-5：旧友よ　击破本多忠胜后待德川与信长对话完毕。（任务 1-4 完成后出现）
1-6：全てを我が手に　今川军武将全灭（1-5 完成后出现）
1-7：东海一の弓取り　击破今川主力武将（需 1-2 失败）
1-8：影よりも早く　不要赶在半藏前面（任务 1-7 之后将家康击破且击破 5 个以上今川军武将则发生此任务）

第二章　稻叶山城攻略战

2-1：墨俣一夜城　最速击破氏家卜全。
2-2：木材を夺え　最速击破木材库的安藤守就。
2-3：柴を越えろ！　护送天梯车到木材库。
2-4：工作发觉　击破斋藤军妨害部队（需 2-1、2-2 成功）
2-5：无谋なる突击　最速全灭斋藤军武将（需 2-4 成功）
2-6：茨の道を行く　最速击破斋藤义龙（2-5 成功后出现）
2-7：才气焕发　击破森兰丸（2-4 失败后出现）
2-8：埋伏の阵　击破竹中半兵卫
2-9：固い男　击破明智光秀。（2-4 失败后出现）
2-10：蝮のやり方　击破斋藤义龙。（2-4 失败后出现）

第三章　姊川之战

3-1：迎击！　最速击破德川家康
3-2：踊る庆次　在庆次进入本阵前击败他（需 3-1 完成）
3-3：お义姊さまの道　击破浓姬（任务 3-2 完成后）
3-4：美浓三人众　最速击破稻叶一铁、氏家卜全、安藤守就（浅井总攻后出现）
3-5：兄と妹　最速击破织田信长（需 3-1~3-4 都成功）

第四章（上）　安土城潜入

进入方法：3-5 完成后进入本章
4-1：美浓三人众　击破美浓三人众
4-2：三人寄れば文殊の知恵？　击破美浓三人众
4-3：三人寄れば文殊の知恵？　击破美浓三人众（任务 4-1 失败后出现）
4-4：华のない喧哗　击破前田庆次（与庆次见面后出现）
4-5：神样！お兄样！光秀样？　击破光秀（与光秀见面后出现）

第五章（上）　本能寺之变

5-1：火の用心　火计队击破
5-2：兄妹　最速清空信长身边杂兵
5-3：拾てられぬ命　最速清空兰丸旁杂兵（需 5-2 完成）
5-4：お兄样とお义姊さま　最速清空浓姬身边杂兵。（任务 5-2 完成后出现）
5-5：血斗　浓姬击破（任务 5-4 失败后出现）
5-6：都のたつみ鹿ぞ踏む　护送信长到东南方脱出地点。（任务 5-2 完成后出现，信长死亡，任务失败）
5-7：鬼门　护送信长到东北方脱出地点。（任务 5-2 完成后出现，信长死亡，任务失败）
5-8：清算　击破明智光秀

第四章（下）　安土城攻略战

进入方法：3-5 失败后进入本章
4-1：巨大城门突破　最速全灭敌伏兵
4-2：广场制压　最速击破光秀（任务 4-1 完成后出现）
4-3：三人锏えば……　最速击破美浓三人众（需 4-2 完成）
4-4：铁炮队歼灭作战　最速全灭铁炮兵（需 4-3 完成）
4-5：勘违い　击破秀吉（铁炮队全灭前和秀吉接触发生）
4-6：威压　最速庆次击破（任务 4-4 完成后出现）
4-7：盾となる　最速兰丸击破（任务 4-5 完成后出现）
4-8：浅井军の天下か　击破织田信长（4-5 成功和信长接触后发生）
4-9：お市の胜利か　最速信长击破（4-7 成功后出现）
4-10：城内·开幕战　明智光秀击破
4-11：城内·身を呈して　森兰丸击破
4-12：城内·空气が读めぬ猿一匹　羽柴秀吉击破
4-13：城内·兄弟对决最终战　织田信长击破

第五章（下）　本能寺之变

5-1：光秀の野望　最速明智光秀击破
5-2：长政の业　火计队击破
5-3：焦り　中止火计（明智光秀撤退后发生）
5-4：横恋慕　最速羽柴秀吉击破
5-5：猿と狸の化かし合い　击破羽柴秀吉和德川家康（任务 5-1、5-2 失败时发生）
5-6：业を生み出しも　击破羽柴秀吉和明智光秀（明智光秀撤退后阻止火计则发生此任务）
5-7：天下三すくみ　击破羽柴秀吉、明智光秀和德川家康（明智光秀撤退后不阻止火计则发生此任务）
5-8：取らぬ狸の　最速德川家康击破（5-4 完成后出现）
5-9：やらせない！　最速半藏击破（5-4 完成后出现）
5-10：さようなら、ありがとう、义姊样　最速击破浓姬（任务 5-4 完成后出现）

森兰丸

第一章　稻叶山城攻略战

1-1：坚城、稻叶山　击破敌前线部队
1-2：木材が狙われる　木材库敌人全灭（蜂须贺小六到达木材库后发生）
1-3：决意　夺一夜城，阻止敌炮击（一夜城完成后发生）
1-4：实力主义　全灭织田武将（光秀和浓姬接触后发生）
1-5：竹中半兵卫谋反　击破竹中半兵卫(1-1、1-2 成功或 1-3 成功时竹中仍生存)

第二章　伊势长岛歼灭战

2-1：火计准备　击破守备佣兵，制压各砦
2-2：炮击准备　炮击开始前援护大炮队（2 分后发生）
2-3：再生の炎　确保工作队安全前进（2-1 成功后发生）
2-4：火计工作　确保工作队安全前进(2-1 失败后触发)
2-5：据点压制指令　敌人据点全压制(需 2-3，2-4 失败)
2-6：降伏拒否　击破敌人总大将（需 2-2 到 2-4 成功）
2-7：破坏と创造　一揆势力全灭

第三章　本能寺之变

3-1：绝对领域　阻止明智军侵入本能寺
3-2：复誓之炎　阻止明智军火计（3-1 发生后）
3-3：蝮の血、发现す　击破浓姬（浓姬和信长会面后）
3-4：诛杀の刃　击破光秀（3-3 成功，信长离开西门后）
3-5：莨　与浓姬共同逃亡(3-1 失败后触发)
3-6：报い　与阿市共同逃亡(3-1 失败后触发)

第四章　姊川之战

4-1：连携回复　丹羽长秀连携回复
4-2：正宗奇袭　助柴田军击破伊达军（4-4 发生后片刻）
4-3：中央突破　助前田军阻止敌中央突破（前田军靠近后）
4-4：姿无き挑战者　阻止杂贺孙市狙击信长（渡过プレイヤ-が桥后，孙市出现时任务开始）
4-5：问いかけ　击破明智光秀（德川本阵接近后）
4-6：迷いの刃　击破德川家康（4-4 发生后）
4-7：足掻く者　击破明智光秀

第五章（上）　岐阜城潜入

进入方法：4-5 成功后进入
5-1：杀阵　击破敌忍者队
5-2：黑き战　击破服部半藏(5-1 完成后触发)
5-3：私斗　击破杂贺孙市
5-4：妨害　击破くのいち
5-5：粘着　击破くのいち(5-4 失败后触发)
5-6：天气屋　击破前田庆次
5-7：心通い合わせ、刃交じわす　击破明智光秀

第五章（下）　安土城防卫战

进入方法：4-6 成功后进入
5-1：根　二阶刺客全灭
5-2：危　三阶刺客全灭
5-3：空　四阶刺客全灭
5-4：命　五阶刺客全灭
5-5：乱　保护信长并击破刺客

杂贺孙市

第一章　伊势长岛歼灭战

1-1：大筒　阻止敌铁炮队攻击
1-2：炮击　击破敌铁炮队，保护民兵（1-1 失败后发生）
1-3：护卫　护送证惠至织田本阵（织田军放火后发生）
1-4：退却　引导民兵脱出战场
1-5：确保　击倒森兰丸，确保退路（1-3 成功后）
1-6：信长狙击·序弹　靠近信长本阵（1-4 开始 1 分钟后有民兵脱出成功）

第二章　山崎铳击战

2-1：西进扫讨战开始　击破织田先锋队
2-2：信长狙击·初弹　再次狙击信长（2-1 开始后待其到地图中央，从北面石洞处手动狙击）
2-3：猛攻　击破信长第二阵队（2-1 结束后）
2-4：伏兵の名は　击破羽柴秀吉（2-3 结束后）
2-5：抵抗をやめよ、と光秀は言う　击破光秀（2-4 成功后）
2-6：战う理由　击破前田庆次（2-4 成功后）

第五章　安土城潜入

3-1：救いの主か破灭の使者か　快速击破胜家、信盛
3-2：光秀狙击　到光秀本阵后山手动狙击（需 3-1 成功）
3-3：逃亡　援护一揆众撤退（3-2 成功后发生）
3-4：狩人か猎物か　不被服部半藏发现并追上
3-5：影と踊る　击破服部半藏（3-4 失败后发生）
3-6：信长狙击·二弹　再次手动狙击信长（3-5 成功后发生）
3-7：胜手に逃げろ　快速到达脱出地点
3-8：才能　击破全部的织田军（不完成 3-7）

第四章　京洛抵抗战

4-1：前哨战　夺取南方三据点
4-2：马鹿の一つ觉え　阻止火计
4-3：信长狙击·三弹　第三次手动狙击信长（狙击点在信长正面处一可跳上的平台）
4-4：终焉への序曲　击破信长（第三次狙击成功后）
4-5：さらば战いの日　击破信长（第三次狙击失败后）

第五章　安土城潜入

进入方法："信长狙击"任务全部成功后进入
5-1：信长狙击·终弹　最后一次狙击信长（第一层出口处）
5-2：今日の俺は牙えている　击破服部半藏
5-3：武士に非ず　击破お市（但不能击破她，快速脱出即可）
5-4：战いの挽歌　击破庆次
5-5：绅士たれ　击破浓姬（但不能击破她，快速脱出即可）

伊达政宗

第一章　川中岛乱入

1-1：虎狩りの前哨战　击溃武田军
1-2：虎退治　击倒信玄（1-1 成功后信玄仍生存时发生）
1-3：虎狩り　击倒武田信玄（1-1 成功，1-2 未发生，幸村到达妻女山顶后发生）
1-4：增援军击破　击破增援之直江队（信玄退却事件 2 分钟后谦信仍生存时发生）
1-5：逃げ弹正　本队合流前击破高坂昌信（谦信击破后信玄仍生存时发生）
1-6：龙退治の支度　击溃上衫军
1-7：龙退治　击破上衫（1-6 成功后谦信仍生存时发生）
1-8：伪挟击　击破上杉谦信（1-1 和 1-6 结束后幸村和谦信接触时发生）

第二章　桶狭间乱入

2-1：今川义元を讨て　击破今川义元
2-2：织田信长を讨て　击破织田信长
2-3：野心　防止秀吉和信长合流（2-1 成功后发生）
2-4：家康逃亡　家康逃跑前击倒他（2-3 成功后家康仍生存时发生）
2-5：超·信长　击破织田信长（2-3 失败后发生）
2-6：妹　击破お市（2-2 成功后发生）
2-7：疾风　阻止家康和服部半藏合流（2-2 成功后接近家康时发生）

第三章　伊势长岛乱入

3-1：一揆势を讨て　压制一揆势西侧据点
3-2：织田军を讨て　击破氏家卜全
3-3：僧官击破　击破证慧（3-1 成功后发生）
3-4：孙市迟参　击破杂贺孙市（3-3 成功一段时间后发生）
3-5：逆歼灭战！　歼灭织田军（3-3 成功后发生）
3-6：炮击停止　击破敌大筒部队及九鬼嘉隆（需 3-1 成功）
3-7：火计阻止　击破火计队及秀吉（3-1、3-2 成功后发生）
3-8：信长击破　击破织田信长（3-6 成功后发生）
3-9：迫り来る民　击破杂贺孙市（3-8 成功后发生）

第四章　长筱乱入

4-1：铁炮队を打ち破れ　击破本多忠胜，奇袭铁炮队
4-2：骑马队を打ち破れ　击破氏家卜全
4-3：火绳には速度を　击破织田家铁炮军团（需 4-1 成功）
4-4：骑马には铅を　击溃武田骑兵队（4-2 成功后出现）
4-5：殿君の心得　阻止织田信长撤退（1-1 成功后出现）
4-6：老兵は死なず　阻止武田信玄撤退（4-4 成功后出现）
4-7：鸣くまで待つは无能な狸　阻止德川军进攻，死守本阵（到达一定地点后发生）

第五章（上）　本能寺乱入

进入方法：4-3、4-4、4-5、4-6 成功后进入
5-1：终局へ　明智军突入前到达本堂
5-2：野望か、正义か、野望か　击破明智光秀（需 5-1 成功）
5-3：信长の罠　击破织田家主力武将（5-2 成功后发生）
5-4：决着　击破织田信长（5-2 成功后接触信长）
5-5：谋反と野望　击破明智军主力武将
5-6：迷い多き刀　击破明智光秀（5-1 失败后接触明智光秀）
5-7：逃がしはしない　阻止织田信长逃脱（5-1 失败后经过约 4 分钟）

第五章（下）　小田原城乱入

进入方法：4-3、4-4 或 4-5、4-6 失败后进入
5-1：目立たない人　向上衫景信展示实力（接触景信）
5-2：爱だろ、爱？　在 3F 击溃真田幸村和女忍
5-3：自分との战い　最速突破小田原城四层
5-4：男の战い　击破庆次

武田信玄

第一章　川中岛之战

1-1：夜と雾の隅で　不被发现下攻击敌前线部队
1-2：本阵防卫　防御上衫攻击（1-1 成功妻女山东门开）
1-3：立つ鸟迹を浊さず　击破上衫（1-2 成功后发生）
1-4：形势变わらず　击破上杉谦信（1-2 失败后发生）

第二章　小田原城潜入

2-1：影の恐怖　击破服部半藏
2-2：恐怖は再び　击破服部半藏（2-1 成功后在 2F 发生）
2-3：北の国から　击破伊达政宗
2-4：宿敌登场　击破上衫谦信
2-5：人は石垣、人は城　击破北条氏政

第三章　长筱之战

3-1：诱いの手を断ち切れ　击破泷川一益
3-2：背后　击破敌方伏兵（3-1 成功后发生）
3-3：牙を剥く猛虎　救援马场信房（3-2 成功后）
3-4：策士の罠　击破明智光秀（3-1 到 3-3 成功，光秀仍生存一段时间后）
3-5：真打登场　击破前田庆次（3-3 或 3-6 成功后）
3-6：力技　歼灭敌方铁炮队（3-1 失败后）
3-7：虎たちは魔王を狙う　击破信长（3-4、3-5 成功后）

第四章　安土城攻略战

4-1：安土炎上　阻止织田军火计
4-2：再るべき场所　比光秀先入织田本阵
4-3：辉きを失った刃　助明智光秀撤退（4-2 成功后）
4-4：毗沙门天の试练　己方武将全生存（4-2 成功后）
4-5：首获り合战　击破信长（4-2 失败后）
4-6：城内·先锋、幼女　击破お市
4-7：城内·次锋、怪力　击破庆次
4-8：城内·副将、小姓　击破森兰丸
4-9：城内·大将、魔王　击破信长

第五章（上）　山崎之战

进入方法：4-4 成功后进入
5-1：突破口を开け！　击破柴田胜家、丹羽长秀
5-2：花道を断て　阻止庆次进入天王山（5-1 成功后）
5-3：雾中を驱ける　雾散前突破圆明寺川（5-2 或 5-6 成功后，雾散前回到本阵时发生）
5-4：信长を探せ　找到信长军（5-3 成功后发生）
5-5：挟击阻止　击退天王山顶之敌（5-1 失败，返回本阵）
5-6：续·花道を断て　阻止庆次进入本阵（5-2 失败发生）
5-7：洞窟からの使者　阻止秀吉进入本阵（秀吉靠近本阵时发生）
5-8：战いの美学　救援上杉谦信（谦信进圆妙寺川发生）

第五章（下）　川中岛宿命战

进入方法：4-4 失败后进入
5-1：牛に引かれて　制压善光寺
5-2：龙の下の独眼龙　守卫茶臼山（5-1 发生后）
5-3：忍び寄る影　守卫海津城
5-4：独眼龙の快进击　守卫善光寺（需 5-1 成功、5-2 失败）
5-5：お参りは济ませたか？　击破善光寺的敌军（5-1 失败后一定时间发生）
5-6：北の最终兵器　击破敌援军及伊达军（5-4 失败，敌援军到达后发生）
5-7：夜を蹴散らせ　击破服部半藏（5-3 失败后发生）
5-8：倾奇者出阵　击破前田庆次（一定数量武将击破后发生）
5-9：逆单骑突入！　单骑突入上衫军本阵（上衫军武将不足 7 人发生）
5-10：最后の赌け　单骑突入上衫军本阵

浓姬

第一章　桶狭间之战

1-1：搅乱战　攻击今川前线据点
1-2：斥候秀吉　善光寺附近敌全灭
1-3：电击战　从山道袭今川本阵
1-4：岚呼ぶ稻妻に　击破服部半藏
1-5：旧友よ　击破本多忠胜
1-6：全てを我が手に　全灭今川军武将
1-7：东海一の弓取り　击破今川主力武将（需 1-2 失败后）
1-8：影よりも速く　让半藏先到今川本阵（需 1-7 成功后）

第二章　稻叶山城攻略战

2-1：墨俣一夜城　击破氏家卜全
2-2：木材を夺え　夺取西木材库
2-3：砦を越えろ！　守卫天梯车
2-4：工作发觉　击破斋藤军防卫部队
2-5：无谋なる突袭　全灭斋藤军武将
2-6：茨の道を行く　击破斋藤（一夜城建设失败后发生）
2-7：才气焕发　击破森兰丸
2-8：埋伏の阵　击破竹中半兵卫（野外战击破竹中后，城内 3F 发生）
2-9：固い男　击破明智光秀
2-10：蝮のやり方　击破斋藤义龙

第三章　姊川之战

3-1：先锐　援救明智光秀
3-2：朝仓军崩坏　助德川破朝仓军（一定时间后发生）
3-3：男！前田庆次　援军到前援救庆次（3-1、3-2 失败，庆次未死时发生）
3-4：诘所死守　援军到前死守东南据点
3-5：侧面攻击　援护德川迂回作战（需德川配下武将被击破）
3-6：弱气を挫き强气を避ける　击破朝仓义景（3-5 后击破朝仓义健，靠近义景后发生）
3-7：泪と革命　最速击破浅井长政（3-2 成功后发生）

第四章（上）　本能寺の变

进入方法：3-7 中お市生存进入本章
4-1：本堂を目指せ　起火前赶往本堂
4-2：妖花　最速击破信长（4-1 成功后发生）
4-3：炎の脱出　最速脱出本能寺（4-2 成功后发生）
4-4：悲しみの连锁　最速击破お市（4-3 后在本能寺内接触お市发生）
4-5：子供にはわからない　击破森兰丸（4-3 后在南门接触兰丸）
4-6：焦りは身を灭ばす　击破明智光秀

第五章（上）　岐阜城城潜入

5-1：逃げる道　击破くのいち
5-2：追う蝮　击破くのいち（5-1 失败，5-3 途中发生）
5-3：执念の狙击　击破杂贺孙市
5-4：正直者　击破前田庆次
5-5：绝望をあなたに　击破女忍（5-1、5-2 失败在 3F 发生）
5-6：修罗の门　击破森兰丸
5-7：主义と信念　击破杂贺（5-3 失败后在 3F 发生）
5-8：だから……　击破织田信长



第四章(下)　本能寺之变

进入方法:3-7 中お市被击破后进入
4-1:导く者　最速救出信长
4-2:爱を守る者　击破进入本能寺之敌
4-3:君の行く道は果てしなく远い　和森兰丸一起脱出(4-1 成功后)
4-4:棘　击破明智光秀(信长脱出后,光秀仍生存时发生)

第五章(下)　安土城潜入

5-1:くせ~者?　击破石川五右卫门
5-2:恋の狙击　击破杂贺孙市
5-3:曲者!　击破服部半藏
5-4:鸣かぬなら……　全破德川军武将(5-3 失败 5F 发生)
5-5:爱を邪魔する者　守护信长,击破光秀(顶层到达发生)

前田庆次

第一章　伊势长岛歼灭战

1-1:火计准备　破守备僧兵并压制据点(游戏初会出现)
1-2:炮击准备　救援火炮队(游戏开始两分钟后出现)
1-3:再生の炎　确保工作队安全(1-1 成功时触发)
1-4:火计工作　确保工作队安全(1-1 失败时触发)
1-5:砦制压指令　四面敌据点压制(需 1-3 或 1-4 失败)
1-6:降伏の使者　阻止敌人投降(需 1-3,1-4 或 1-5 成功)
1-7:命は力なんだ　击破服部友贞,确保退路(1-6 成功后触发)
1-8:民を逃がせ!　确保民兵脱出(1-7 成功后触发,重要分歧点之一)

第二章　长筱之战

2-1:最前线　防守茶臼山(游戏开始即会出现)
2-2:牵制　压制长筱南据点(2-1 成功后触发)
2-3:混乱　内藤军 20 人讨(2-2 成功后触发)
2-4:胜赖を追え　击破武田胜赖(2-6 和 2-8 成功或者 2-7 失败后触发)
2-5:恐怖の马蹄　歼灭武田骑兵(2-1,2-2,2-3 中阻止武田军前进失败后触发)
2-6:马防栅　阻止武田进攻(2-3 失败后触发)
2-7:若虎　阻止幸村进军(2-3 成功后触发)
2-8:故乡へ归るんだな……　击破真田幸村(2-7 成功时触发,重要分歧点之一)

第三章　京洛之舞

3-1:お手并み拜见　5 分钟 100 人讨(与石川五右卫门接近后触发,重要分歧点之一)
3-2:汉の喧哗　击破石川五右卫门(3-1 成功后触发)
3-3:有名人はつらいよ　击破阿国(接近阿国后触发)
3-4:外野はひっこんでな　破坏倾奇者积存库(200 人斩触发)
3-5:倾奇者を倒せ　倾奇者全灭(3-4 成功后触发)
3-6:无粹者退散　说得全织田军武将(游戏开始一定时间,织田军增援出现后触发)

第四章　小田原城潜入

4-1:子守り　击破伊达政宗之副将(进入 3 阶时触发)
4-2:武士に戏言なし　击破伊达政宗(4-1 成功后触发,重要分歧点之一)

第五章　川中岛腕试し

1-6 击破证慧和杂贺孙市,2-8 击破真田幸村,3-1、3-2 成功,4-2 击破伊达政宗,达成以上条件达成后进入
5-1:前田庆次の大倾き!　敌武将全灭(游戏初会出现)
5-2:欢迎幸村　善光寺附近敌全灭(敌援军出现后,接近杂贺孙市时触发)
5-3:恋は盲目　比五右卫门先救出阿国(阿国和石川五右卫门出现后触发)

くのいち

第一章　川中岛之战

1-1:啄木鸟の嘴　最速到达妻女山山顶(游戏初即出现)
1-2:海津城防卫　击破进攻海津的敌将(1-2 失败触发)
1-3:くのいち飞翔!　经地图上标记的忍道回本阵(任务 1-1 成功后触发)
1-4:立つ鸟迹を浊さず　击破上衫(1-6 成功后触发)
1-5:刀と军配　最速回本阵(1-2 成功后触发)
1-6:幸村救援　最速护卫幸村到达妻女山(1-3 成功触发)
1-7:力　击破上衫谦信(1-5 成功后触发)
1-8:危机　信玄败走前谦信击破(1-3 失败后触发)

第二章　三方原之战

2-1:それが若さか　速击破德川前线部队(游戏初出现)
2-2:唐の头に本多平八　本多击破成功(2-3 完成触发)
2-3:沉む船から　击破泷川一益(2-1 完成后 45 秒触发)
2-4:高すぎた授业料　击破家康(2-1,2-3 成功后触发)
2-5:忍びの名にかけて　击破半藏(2-4 完成后触发)
2-6:本阵死守　死守本阵(2-5 失败后触发)

第三章　岐阜城城潜入

3-1:五右卫门骚动　击破石川(1 阶接近石川后触发)
3-2:真面目君　森兰丸击破(1 阶接近森兰丸后触发)
3-3:蝮の娘、うつけの妻　浓姬击破!(3-2 成功 2 阶触发)
3-4:人妻と青年　击破浓姬和兰丸(3-2 失败 2 阶触发)
3-5:五右卫门爆发　击破石川(3-1 失败后 3 阶触发)
3-6:最强传说半藏　服部半藏击破(3 阶接近半藏触发)
3-7:嘘と泪と复习と　明智光秀击破(到达 4 阶时触发)

第四章　上田城救出战

4-1:风になる　最速到达二阶(1 阶开始时触发)
4-2:盗んだ足袋で　最速到达三阶(2 阶开始时触发)
4-3:光の速さで明日へ……　最速到四阶(3 阶初触发)
4-4:终止符の向こうへ!　最速到五阶!(4 阶初触发)
4-5:伊贺秘奥义·分身　幸村体力减到一半之前击破半藏(5 阶接近幸村后触发,重要分歧点)

第五章(上)　大坂夏の阵

进入方法:4-5 中幸村救援成功则进入本章
5-1:真田の退き兵　将松平忠直和前田利常引到真田丸(游戏开始后出现)。
5-2:泰山鸣动して鼠一匹　击破德川国崩炮队(5-1 成功后触发)
5-3:信赖に应える者　阻止伊达政宗侵入大坂城(5-6 中幸村未回到本阵后触发)
5-4:觉悟とは　援护幸村突击家康本阵(5-5 失败出现)
5-5:烧け石に水　最速击破伊达(5-2 失败 60 秒触发)
5-6:胁迫　比幸村先到秀赖的本阵(5-2 成功后触发)
5-7:道を拓く　通过德川兵粮库的忍道和山路进入德川本阵(5-6 成功后触发)
5-8:せつかくだから　击破据点兵长,制压德川兵粮库(进入地图下方兵粮库后触发)

第五章(下)　小田原城潜入

进入方法:在 4-5 中若幸村负伤则进入本章
5-1:五右卫门、再び　击破五右卫门(1 阶接近石川五右卫门后触发)
5-2:もういっちょ!　再度击破五右卫门(2 阶接近石川五右卫门后触发)
5-3:いいかげんにして!　三度击破五右卫门(3 阶接近石川五右卫门后触发)
5-4:龙狐相击　全灭伊达武将(到达 4 阶后触发)
5-5:暗杀です!　德川家康击破(5-1,5-2 和 5-3 成功后,到达 4 阶后触发)
5-6:やられました!　服部半藏击破(5-5 或 5-7 成功后触发)
5-7:大爆发五秒前　击破石川五右卫门和德川家康(5-1,5-2 和 5-3 失败后触发)

阿国

第一章　京洛之舞

1-1:鬼出神没　击破庆次,守护倾奇者(击破前田庆次一次后触发)
1-2:鬼出神没·再　击破庆次,守护倾奇者(需 1-1 成功)
1-3:鬼出神没·再再　击破庆次,守护倾奇者(需 1-2 成功)
1-4:鬼出神没·终　击破庆次,守护倾奇者(需 1-3 成功)
1-5:招かれざる客　击破织田援军(1-1 出现经片刻触发)
1-6:轮回停止　决战庆次(1-4 成功后触发)

第二章　大坂之舞

2-1:胜利の女神　守卫界の町(游戏开始后出现)
2-2:游んでる场合ですよ　阻止阿市军进军(游戏开始 9 分钟后,接近阿市后触发)
2-3:被虐爱　击破浓姬(游戏开始 11 分钟之内,3-2 发生之前接近浓姬后触发)
2-4:侵略者を击て　阻止织田进军(3-2 成功后触发)

第三章　伊势长岛之舞

3-1:一心同体　和石川一同前进(游戏开始后出现)
3-2:立ちはだかるのは少年　击破兰丸(接近兰丸触发)
3-3:兰丸君こそ运命の人　击破兰丸以外全部敌人(3-1 和 3-2 成功后,到达脱出地点时触发)
3-4:先读み　击破明智光秀(接近明智光秀后触发)
3-5:光秀样こそ运命の人　击破明智光秀以外全部敌人(3-2 失败,3-1 和 3-4 成功后,到达脱出地点时触发)
3-6:最强の障害　击破服部半藏(接近服部半藏后触发)
3-7:半藏样こそ运命の人　击破服部半藏以外全部敌人(3-2 和 3-4 失败,3-1 和 3-6 成功后,到脱出地点触发)

第四章　川中岛之舞

4-1:川中岛の舞　在茶臼山敲击战鼓(游戏开始后出现)
4-2:信玄にお愿い　与武田信玄相见(4-1 成功后触发)
4-3:谦信にお愿い　与上衫谦信相见(4-1 成功后触发)
4-4:别动队救援　击破上衫谦信(4-2 成功后触发)
4-5:信玄样こそ命运の人!　信玄以外武将全灭(4-4 成功后触发)
4-6:别动队击破　击破真田幸村(4-3 成功后触发)
4-7:马に蹴られて　击破武田信玄(4-6 成功后触发)
4-8:谦信样こそ命运の人!　谦信以外武将全灭(4-7 成功后触发)
4-9:爱の一时撤退　逃进海津城(接近真田幸村后触发)
4-10:交错してそうな思惑　击破くのいち(4-2 和 4-9 成功后触发)
4-11:幸村样こそ命运の人!　幸村以外武将全灭(4-10 成功后触发)
4-12:最后は力すく　击破武田、上衫军总大将(4-4,4-7 和 4-10 失败后触发)

第五章　安土城之舞

(4-12 完成后进入)
5-1:自宅案内　击破阿市(1 阶接近阿市后触发)
5-2:见回り　击破援军泷川队(4 阶接近泷川一益触发)
5-3:有闲　击破浓姬(5 阶接近浓姬后触发)
5-4:家系　击破前田利家(3 阶接近前田利家后触发)
5-5:选择　守护石川五右卫门,击破前田庆次(到达 6 阶后触发)

阿国全结局达成方法

1)织田信长 END:第二章,有 1 个以上据点陷落状况下击破信长和浓姬以外全武将,之后先与信长接触即可达成
2)浓姬 END:第二章,有 1 个以上据点陷落状况下击破信长和浓姬以外全武将,之后先与浓姬接触即可达成
3)杂贺孙市 END:第二章,守住全部据点,完成 2-2,2-3 和 2-4 并且全武将击破即可达成
4)兰丸 END:第三章,完成 3-3 后即可达成
5)明智光秀 END:第三章,完成 3-5 后即可达成
6)服部半藏 END:第三章,完成 3-7 后即可达成
7)武田信玄 END:第四章,完成 4-5 后即可达成
8)上杉谦信 END:第四章,完成 4-8 后即可达成
9)真田幸村 END:第四章,完成 4-11 后即可达成
10)前田庆次 END:第五章,5-5 失败后即可达成
11)石川五右卫门 END:第五章,5-5 成功后即可达成

织田信长

第一章　桶狭间之战

1-1:搅乱战　攻击今川军前线砦(游戏开始后出现)
1-2:斥候秀吉　扫清善照寺砦附近敌军(1-1 成功后触发)
1-3:电击战　从山道进入今川本阵(1-2 成功后触发)
1-4:岚呼ぶ稻妻に　击破服部半藏(1-3 进行中触发)
1-5:旧友よ　击破本多忠胜(1-4 成功后触发)
1-6:全てを我が手に　今川军武将全灭(需 1-3 成功)
1-7:东海一の弓取り　击破今川家主力武将(需 1-2 失败)
1-8:影よりも速く　在服部半藏之前进入今川本阵(1-7 触发后一段时间后出现)

第二章　伊势长岛歼灭战

2-1:火计准备　击破僧兵,制压各砦(游戏开始后出现)
2-2:炮击准备　援护大炮部队(游戏开始 2 分钟后触发)
2-3:再生の炎　确保工作部队安全(2-1 成功后触发)
2-4:火计工作　确保工作部队安全(2-1 失败后触发)
2-5:据点压制指令　四个方向敌人全据点压制(2-3 或 2-4 失败后触发)
2-6:降伏拒否　击破总大将(2-3,2-4 或 2-5 成功后触发)
2-7:破坏と创造　一揆势力全击破(2-6 成功后触发)

第三章(上)　长筱之战

进入方法:2-7 成功后进入本章
3-1:最前线　茶臼山防卫(游戏开始后出现)
3-2:牵制　制压敌军据点(3-1 成功后触发)
3-3:混乱　击破内藤军士兵 20 人以上(3-2 成功后触发)
3-4:神风　击破真田幸村(3-3 成功后触发)
3-5:胜赖を追え　击破武田胜赖(击破内藤昌丰,马场信房,山县昌景和真田幸村后触发)
3-6:恐怖の蹄音　歼灭武田军骑兵(需未阻止武田军进军)
3-7:马防栅　武田军进军阻止(3-3 失败后触发)

第四章(上)　本能寺之变

4-1:妹よ　与阿市共同逃亡(接近阿市后触发)
4-2:牙を剥く蛇　击破浓姬(接近浓姬后触发)
4-3:赞　与兰丸共同逃亡(接近兰丸后触发)
4-4:诀别　击破明智光秀(4-1,4-2 和 4-3 成功后触发)

第五章(上)　安土城夺还战

5-1:火を!　援护织田军火计部队(接近火计点后触发)
5-2:借りは返すぜ　击破杂贺孙市(接近杂贺孙市后触发)
5-3:突破者　全灭城门内敌军(进入右下方城门后触发)
5-4:炎を!!　援护织田军火计部队(接近火计点后触发)
5-5:破坏を!!!　援护织田军火计部队(接近火计点触发)
5-6:非情どる战い　援护阿市并击破前田庆次(阿市接近前田庆次后触发)
5-7:危险な男　援护兰丸并击破前田庆次(5-6 触发后,兰丸接近前田庆次后触发)
5-8:必死だな!　击破前田庆次(接近前田庆次后触发)
5-9:危险な女　援护阿市(森兰丸)并击破浓姬(阿市或森兰丸接近浓姬后触发)
5-10:许さぬ,お浓　击破浓姬(接近浓姬后触发)
5-11:死を望むなら　找到并击破半藏(进入 1 阶后触发)
5-12:お互い,必死だな　击破杂贺孙市(接近杂贺后触发)
5-13:孤独とは何の谓いか　击破浓姬(接近浓姬后触发)
5-14:二つの异形　击破前田庆次(接近前田庆次后触发)

第四章(下)　岐阜城防卫战

4-1:天梯破坏!　破坏敌军天梯车(游戏开始后出现)
4-2:墨俣城夺还!　夺回墨俣城(游戏开始后出现)
4-3:男气!　阻止上杉接近庆次(4-1 和 4-2 成功后触发)
4-4:里切り者を许すな!　击破庆次(4-3 失败后触发)
4-5:军神と军团と　阻止乱波逃亡(右方据点陷落触发)
4-6:谦信をおびき出せ!　攻下上杉本阵(4-5 成功触发)
4-7:白い牙　阻止上杉军侵入岐阜城(4-6 成功、失败触发

第五章(下)　山崎之战

5-1:袋の鼠　击破敌军武将,包围天王山(游戏开始后出现)
5-2:魔弹の射手　击破杂贺孙市(杂贺孙市出现后触发)
5-3:土道の守り手　击破真田幸村(真田幸村出现后触发)
5-4:秀吉孤立　与秀吉会合(5-1 失败后一段时间触发)
5-5:ああ,无情　阻止女忍与幸村会合(5-3 失败后触发)
5-6:胜利への道　引导兰丸与光秀接触(5-1 成功后触发)
5-7:雾を裂き敌を讨つ　浓雾中对光秀发动奇袭(5-6 成功后触发)

石川五右卫门

第一章　岐阜城城无断侵入

1-1:お宝いただき!　收集所有层宝物(开始后出现)
1-2:青二才　击破森兰丸(1 阶接近兰丸后触发)
1-3:お高くとまりやがって!　击破浓姬(需 1-2 成功)
1-4:人妻と青年　击破浓姬和兰丸(1-2 失败后触发)
1-5:无视かよ!　击破服部半藏(3 阶接近半藏后触发)
1-6:千客万来　击破明智光秀(到达 4 阶后触发)

第二章　京洛之舞

2-1:思い入んだら命がけ　比阿国先与庆次见面(游戏开始后出现)
2-2:神出鬼没　击破庆次守护倾奇者(需击破庆次一次)
2-3:神出鬼没·再　击破庆次守护倾奇者(需 2-2 成功)
2-4:神出鬼没·再再　击破庆次守护倾奇者(需 2-3 成功)
2-5:神出鬼没·终　击破庆次守护倾奇者(需 2-4 成功)
2-6:招かれざる客　击破织田援军(2-1 成功片刻触发)
2-7:轮回停止　与庆次决战(2-5 成功后触发)

第三章(上)　神君伊贺越え

进入方法:2-7 击破庆次后进入本章
3-1:神君を止めろ　击破德川家康(游戏开始后出现)
3-2:伪りの罠　击破伏兵部队(进入伊势神宫后触发)
3-3:影武者はどっち?　击破家康本体(需 3-1 成功)
3-4:舍て身の罠　击破神原康政(3-3 失败后触发)
3-5:逃亡阻止　阻止德川家康逃亡(3-3 失败后触发)
3-6:空蝉　援护杂贺孙市(3-1 时击破半藏,需 3-1 成功)
3-7:影の本体　击破服部半藏(3-6 成功后触发)

第四章(上)　大坂城无断侵入

4-1:お宝发现　大坂城一层全宝物收集(游戏开始出现)
4-2:不肖の弟子　击破くのいち(1 阶接近くのいち触发)
4-3:まだ终わらんよ　搜索所有房间(到达 2 阶后触发)
4-4:城を震わせろ　击破庆次(3 阶接近庆次后触发)
4-5:心燃え尽きるほど　击破幸村(4 阶接近幸村触发)
4-6:禁じられた大阁　等丰臣秀吉出现后击破服部半藏(到达 5 阶后触发)

第五章(上)　五右卫门大暴れ

5-1:俺のものは俺のもの　搜索全宝箱(游戏开始出现)
5-2:八つ当たり　击破德川家康(德川家康出现后触发)
5-3:泥棒猿!　击破丰臣秀吉(丰臣秀吉出现后触发)
5-4:人という字は支えあって　借阿国和庆次之力开门(到达本能寺本堂大门后触发)
5-5:爱のために　救出阿国(阿国出现后触发)
5-6:やれやれだぜ　救出前田庆次(庆次出现后触发)

第三章(下)　大坂之舞

进入方法:2-6 成功后进入本章
3-1:胜利の女神　保护所有据点(游戏开始后出现)
3-2:游んでる场合ですよ　阻止阿市前进(游戏开始 9 分钟后,接近阿市后触发)
3-3:被虐爱　阻止浓姬前进(游戏开始 11 分钟之内,3-2 发生之前接近浓姬后触发)
3-4:侵略者を击て　阻止信长进军(3-2 成功后触发)

第四章(下)　伊势长岛之舞

4-1:一心同体　和阿国一同前进(游戏开始后出现)
4-2:何人たりろもここは通さん!　不让任何敌兵通过(到达脱出地点后触发)
4-3:立ちはだかのは少年　击破森兰丸(接近兰丸触发)
4-4:先读み　击破明智光秀(接近明智光秀后触发)
4-5:最强の障害　击破服部半藏(接近服部半藏后触发)

第五章(下)　安土城之舞

5-1:自宅案内　击破阿市(2 阶接近阿市后触发)
5-2:见回り　击破泷川队,阻止增援(4 阶接近泷川后触发)
5-3:三食昼寝付き　击破浓姬(5 阶接近浓姬后触发)
5-4:家系　击破前田利家(5 阶接近前田利家后触发)
5-5:护卫　击破前田庆次,保护阿国(到达 6 阶后触发)

新武将

第一章　桶狭间の战い

1-1:先锋战　击破织田军先锋部队
1-2:まろを守れ　守护本阵并击破织田信长
1-3:家康の疑念　尝试说得德川家康(击破信长后一段时间)
1-4:刄なる刺客　击破服部半藏(1-3 失败后)
1-5:退路をふさげ　制压敌本阵,确保退路
1-6:波に乘つて　击破织田军主力部队
1-7:蝮の牙　击破织田军伏兵部队

第二章　川中岛の战い

2-1:夜と雾の隅で　不被发现的情况下攻击敌前线部队
2-2:立つ鸟后を浊さず　击破上杉谦信(是幸村妻女山下山援护成功与否的分歧)
2-3:形势变わらず　击破上杉谦信(是幸村妻女山下山援护成功与否的分歧)
2-4:幸村救援　援护真田幸村的妻女山下山行动

第三章　长筱の战い

3-1:长筱城攻略　歼灭长筱城内敌人
3-2:鸢が鹰を生む　最速击破敌伏兵
3-3:长筱城の逆袭　击破奥平贞昌(3-1 失败后发生)
3-4:枪は铳より强し　最速击破前田庆次
3-5:弹雨を避けて　击破织田信长

第四章　上田城攻略战

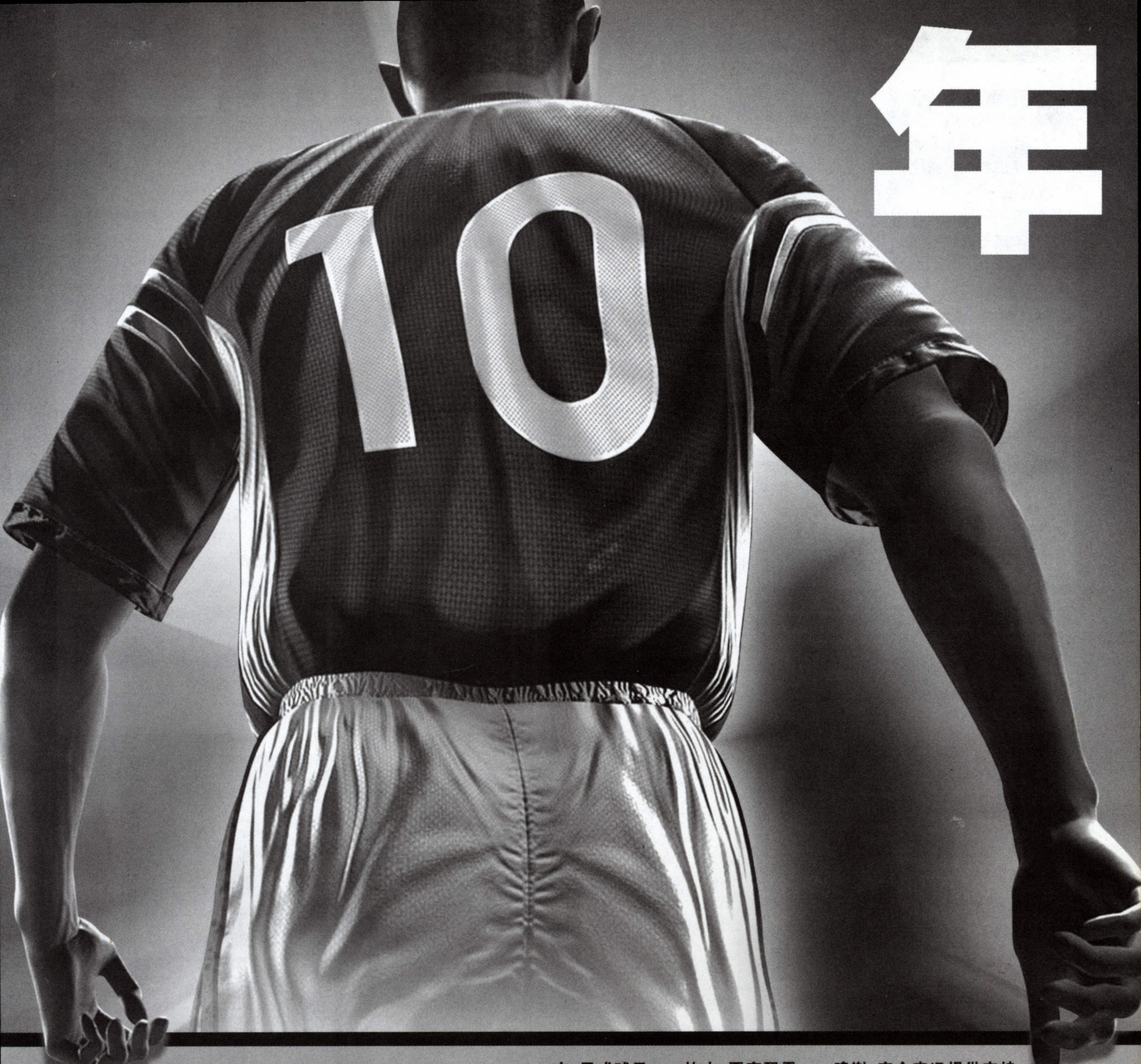
4-1:隐密作战　看见敌武将后迅速赶到北门
4-2:速攻　最速击破金子美浓守
4-3:侵入　击破东门敌武将
4-4:水面に石を　阻止户石城计略(击破户石城敌将)
4-5:狸狩り　阻止くのいち侵入本阵
4-6:幸村を止めろ　阻止真田幸村侵入本阵
4-7:隐密续行　击破北门敌武将(4-1 失败后发生)
4-8:一忍目　击破くのいち
4-9:二忍目　击破くのいち
4-10:三忍目　击破くのいち
4-11:四忍目　击破くのいち
4-12:五忍目　击破くのいち
4-13:六忍目　击破くのいち
4-14:时代は德川　击破真田幸村
4-15:时代は真田　击破半藏(与 4-14 不能同时达成)

第五章(上)　大坂夏之阵

进入方法:完成 4-15 后进入
5-1:真田の退き兵　将敌前线部队诱至真田丸前
5-2:泰山鸣动して鼠一匹　击破敌国崩し炮部队
5-3:人人は信じあえず　返回本方本阵
5-4:信赖に应える者　阻止伊达政宗侵入大坂城
5-5:觉悟とは　突入德川军本阵
5-6:烧け石に水　击破伊达政宗军(5-1、5-2 失败后)
5-7:传说の大作战　救援明石全登(5-3 中秀赖说得失败)
5-8:命果てるとしても　救援真田幸村

第五章(下)　大坂夏之阵

进入方法:4-14 成功后进入
5-1:不屈の斗魂　阻止幸村侵入据点
5-2:狮子、咆哮す　阻止真田幸村侵入本阵
5-3:危机一发　阻止真田幸村侵入本阵(5-1 失败后发生)
5-4:红き城に挑め　停止真田丸的炮击
5-5:忍道不觉悟　击破くのいち
5-6:惑计　击破丰臣秀赖
5-7:真の忍び　击破くのいち
5-8:诡计　击破丰臣秀赖



文：平成球圣　　协力：夏夜飘雪　　鸣谢：完全实况提供支持

天下布 WE——KCET 的国民 SPG 之路

人间五十年……
下天の内をくらぶれは
梦幻の如くなり
一度たび生を受け
灭せぬ者のあろべきか

人间五十年……
下天之内长相较
不过渺小一物
瞰世事，如梦似幻
一度得生者
岂有不灭乎

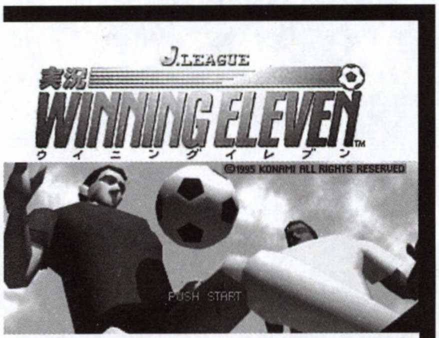
传说一代枭雄织田信长在桶狭间一战前于热田神宫中唱着如是的能言，而后与千余部下破风沥雨，百里奔袭，骏河大军四万顿时作鸟兽散，今川家名将斩首二十余级，一举灭掉了上洛的义元……

后来日本的学者在评价这位尾张的风云儿时这样认为，以当时的情形，也只有像信长那样不拘一格的野武士战法能够在那样的一战中取得逆转，并以之为基础终于能够在他日称霸日本，一手结束战国乱世。

而每当我回首这段历史，都会想到一个总部设立在东京的游戏开发会社和他旗下的一款传奇足球游戏，过去的十年，KCET 以其颠覆传统足球游戏设定的 WE 系列最终能够冲破 FIFA 的阻挡屹立在 SPG 之巅与其开发团队本身不安现状的创新精神是绝对分不开的，单基于这一点来看，突破的 WE 与叛逆的信长公是何等的相似……

无声之初啼

平成七年（西元 1995 年）7 月的 Play Station 主机游戏发售榜，KONAMI 的一款叫做《J 联盟-胜利十一人》的游戏悄然出现在了上面。似乎并没有什么人去关注的样子，他也就在这寂寞中迎来了发售的那一天。全 3D 的画面似乎并不能吸引这个以棒球为主流的国家国民的关注，之后又是一段沉默。当半年后的平成八年（西元 1996 年）3 月，他的续作《世界足球-胜利十一人》（也就是俗称的 WE1）正式推出时。人们才以一种惊异的眼光发现这个游戏并不是由擅长制作足球游戏的 KCEO（现在叫 KCE 大阪）制作，与之相反，负责此作的恰恰是之前并未涉足足球游戏的 KCET（现在叫 KCE 东京）。





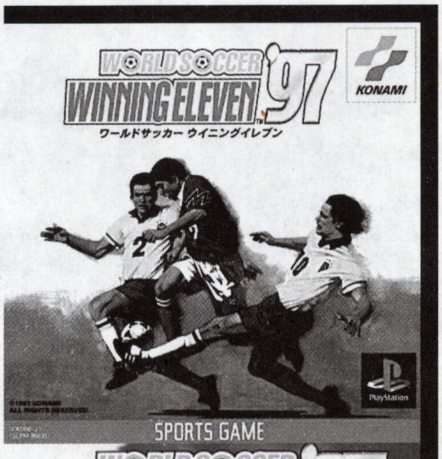
带着好奇心的玩家，一进入游戏立即就被其不同于以往同类作品的风格所吸引。更加真实的比赛过程：游戏的主视角把以前固定的斜 45 度换为采用类似真实足球比赛转播的角度，不会再出现 SFC 的《实况足球》左右场地形状不同的情况，而多边形构筑的球员和赛场及周围的观众帖图都显得前所未有的真实，并且配合手柄还可以实现更灵活的跑位，彻底摆脱了之前足球游戏中教条似的八方向移动过于死板的毛病。另外，特别值得一提的是在之前所有足球游戏中第一次推出了“△”键“直传”的概念，也就是现在我们所说的“传空当”，在比赛中利用有效的直传，可以轻松的使得接球队员形成单刀之势，从而瞬间置对手于死地。防守方面加入全新的“卡位”概念。在此之前的足球游戏，一直都只注重进攻方面的配合，在防守时队员能做的只有看准对手来铲球或者是设计得过于“强力”的门将。如果铲不到球就会被对手轻松过掉。而《WE》中每个队员的身体都是一个有效的屏障，在防守中可以以队员的身体为屏障卡位，同时依靠队友的协防来保护。（私以为这些改进中，最有意义的就是“直传”系统，其奠定了 WE 系列今后的发展基础，且对整个足球游戏发展意义决不在横井军平发明十字键之下）。

平成九年（西元 1997 年）6 月，《世界足球-胜利十一人 97》（俗称的 WE2）推出，本作中的加速键被设在了不影响操作感的 R1 键上，并且“直传”键的设定被悄无声息的保留并得到了进一步的强化。同时，全新系统“力量条”出现在当时的足球游戏中，当在操纵队员完成长传、射门等动作时，下方会出现以按键时间为标准的一个条，以便让玩家靠自己的反映和手感传出或射出力量恰当的球。在这些要素的支撑下，游戏中终于可以把各个国家擅长的风格一定程度的区分开了。

这两作的主题都始终围绕着当时在足球游戏界还非常陌生的战术。可以说战术理念的引入是对之前所有足球游戏的一个挑战，当时的 KCET 的确是一个充满活力的制作团体。

但是，这毕竟是 KCE 东京（当时还叫 KCET）在足球领域的初试婴啼，因此无论从制作方面细节还是市场方面的运作都不很理想。从游戏感觉方面来说，上手度不佳，进球模式相对单一，存在过多 BUG，因此很多玩家初次接触后玩玩就扔一边了。而从市场方面来说，《WE》则显得更加失败。《WE》发售由于 PS 普及度不高，在和 SFC 上的《实况足球 2》的较量中最终败下阵来；而《WE97》推出时恰逢《FF7》大热，同时 KCEO 制做的 N64《实况足球》又即将推出，根本就没有多少人来关心这款“非主流”作品，因此也只落得惨淡收场。再加上当时足球在日本国民中的认同度太低等客观因素，虽然《WE》和《WE97》在现在看来可谓划时代的作品，但从当时的评价和市场的认同度来看，我们仍然只能够将其定位于一个失败的实验品。

值得庆幸的是，在本土经历了惨败的《WE》，在以《国际超级球星·加强版》的名字在美国发售后，因为画面上的明星优越性而得到美国媒体的普遍高评价。也为 KCET 继续制作这一系列保留了必要的信心和基础。



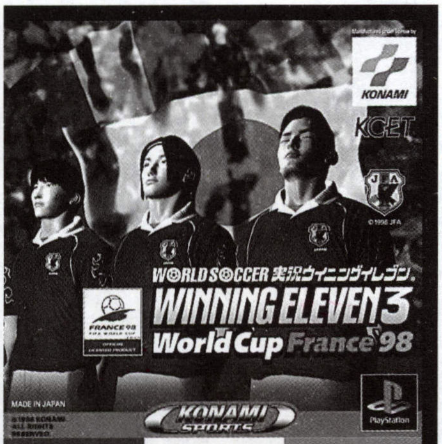


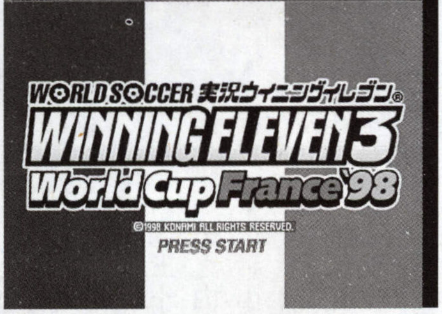
“胜利”的十一人

《WE》和《WE97》虽然“失败”，但 KCET 并没有就此沉沦下去，终于在平成十年（西元 1998 年）5 月 28 日，《世界足球十一人 3-98 法国世界杯》与广大玩家见面了（实验性作品《实况 J 联盟-胜利十一人》已先于一年前的 12 月 11 日发售）。

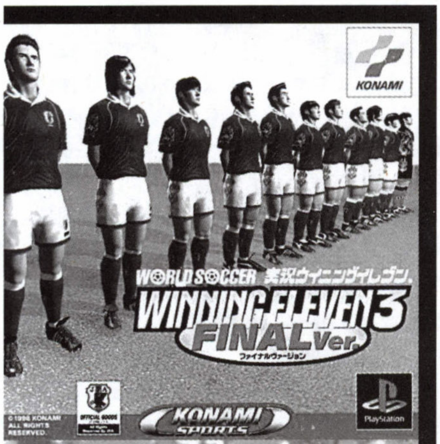
《WE3》在《WE97》的基础上，减少了许多 BUG，同时调整了游戏的平衡性，使得进球模式更加多样化。游戏中，第一次推出了明星球员隐藏能力指数的概念，强调球星的作用，使比赛显得更加精彩，充分调动起玩家在游戏中的乐趣。在《WE》系列中第一次加入了精彩进球和射门的回放功能，让游戏更加贴近电视直播，更加的专业了。

与此同时，由于 PS 在中国的普及，很多中国玩家也慢慢的接触并喜欢上了这款游戏（也就是在这一时期，中国玩家开始亲切的称呼《WE》为“实况”足球，中国的大小机厅开始出现《WE》一枝独秀的情况）。克林斯曼的头球，巴蒂斯图塔的射门，罗纳尔多的突破，卡洛斯的任意球，还有日本的 BT“最速之男”冈野雅行（私以为，他的能力超强与他在日本和伊朗的世界杯资格附加赛上攻入关键一球有很大关系），借着大赛之前的气氛，这次 KONAMI 的市场宣传无疑是成功的！





由于隐藏素质的加入，球员的能力并不能反映一切，但球星的特点都被恰到好处的表现了出来。此外，游戏中还第一次加入隐藏球队，第一次把世界杯的标准赛引入赛制，使得玩家可以享受更多的乐趣。综合以上因素，再借世界杯的举办以及日本历史上首次冲进世界杯的东风，本来品质就不俗的《WE》系列终于飞了起来，单在日本的发售量就突破了 75 万本。





同年世界杯结束后，KCET马上趁热打铁推出了《胜利十一人3-98世界杯最终版》。该作在对各支队伍的人员进行了调整的同时，还在操作上又进行了相当程度的加强。前作中防守时只要不按键，即使和对方球员相撞，也断不到球，射门的自动判定很高，头球的自动抢点也很强，这些设定在本作中都被修改并加强了难度。比赛节奏也加快了不少，同时每支球队的队员增加到和世界杯参赛球队相同的22名，这些修改使游戏乐趣倍增，至今仍有很多玩家沉浸在当年的奋战中。

从本作开始，《WE》的轮廓基本构筑完成，也就是现在所谓对现代足球的诠释——阵型、节奏、控制、整体、配合之类。也正是从本作起，WE和FIFA（注：EA公司的知名足球游戏，以拥有国际足联的实名授权和游戏中足球不可思议的飞行线路而闻名，被广大WE玩家称之为“非法”或“实况足球资料片”~一个游戏成为另一个游戏的资料片？~无语）究竟谁更出色的争论也开始成为玩家们津津乐道的话题。

革命之“雄叫”

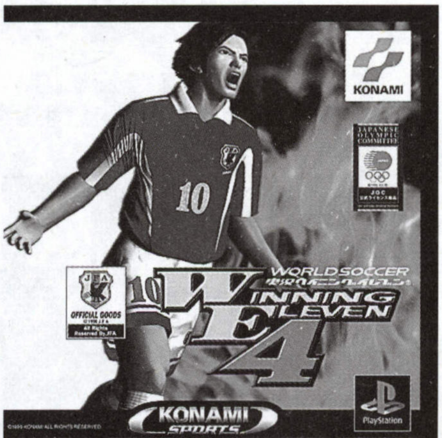
十年回顾

如果说《WE3》是依靠世界杯年初露锋芒的话，那么《WE4》便是依靠自身的实力和打动玩家的彻底变革的诚意而风靡全球了。

这款平成十一年（西元1999年）7月推出的游戏，再次把一个足球游戏带到了一个全新的高度。游戏一口气把国家队增加到了53个，中国做为亚洲的凑数球队第一次入选。加强了队员的能力参数，从原来的六项数字能力变为十四项，而隐藏能力也继续保留。捷克队身高超过两米的科勒，也成为一个亮点。第一次加入了片头CG并且成为系列以后的传统。从本作开始，攻防重心逐渐由原来的地面为主向全方位进化。

同时游戏中还加入编辑功能，使得玩家自己制造球员变为可能（由于编辑功能中加入了汉语字库，从之后的几代WE开始，中国的D版市场上陆续出现了一些汉化版WE，后来更是出现了使用日本地图的“甲A联赛”版J-WE），并且加入了“日本控え”球员（也就是日本国家队的集训替补球员）。

游戏中的赛事进一步加强，在原来世界杯和各洲杯赛基础上，除了增加了已处于临战状态、瞩目度达到顶点的奥运足球赛事（比当时的奥运参赛队多出了中国、哈萨克斯坦和泰国），当时在欧洲炒得热火朝天的欧洲足球超级联赛的概念更是以“master league”的形式被巧妙的引入。在这个赛事中，玩家起初只能操纵一只挂着大牌俱乐部名头的烂队同超级俱乐部对抗，然后通过赢得比赛来赚取点数买进球星，富有极高的挑战性。加上可以通过记忆卡读取自己育成的球队参加对战，因而使得游戏的耐玩性大大提高。之后WE系列开始形成J-WE、WE、WEFE的制作循环，先用J-WE来实验新系统，然后把WE尽量做得真实，之后再根据WE的不足，在WEFE中进行改进……





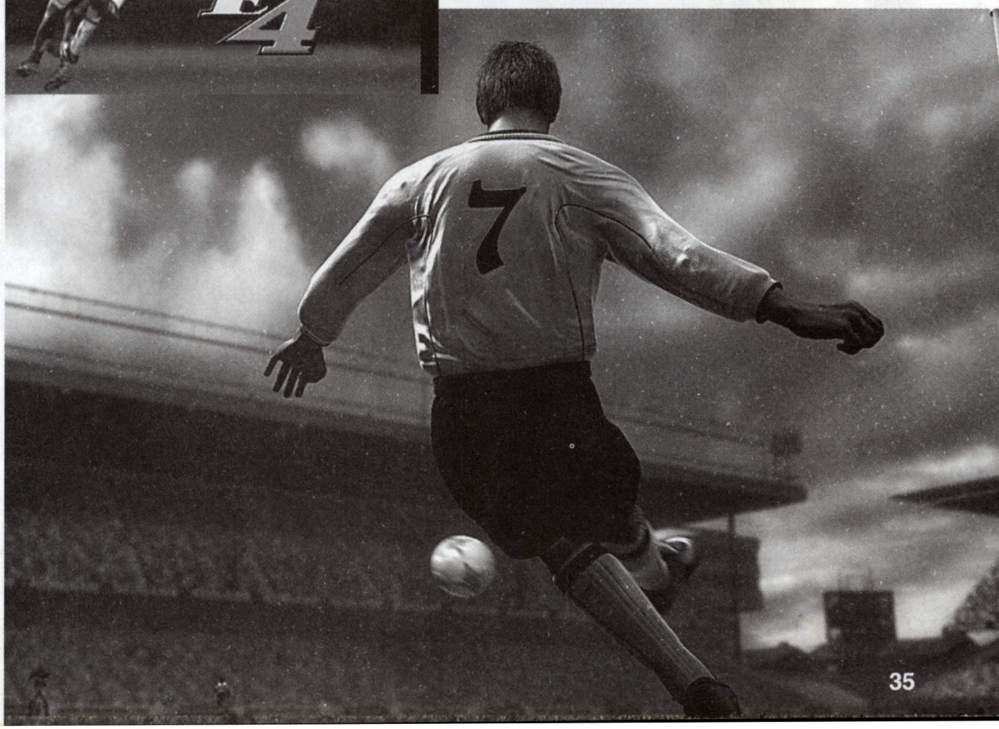
《WE4》的最大特点是战术性和整体性的进一步升华。从比赛战术上，该作又有了不少提高。操作中引入了组合按键，使得假动作、低平球传中等成为可能，并且还加入了的配合战术。另外，带球队员在带球加速时趟球更加真实，也更不好控制。而比赛过程中，球员的奔跑速度明显减慢，同时传接球的失误也有所增加，因此进攻和防守就更加依赖于球队的整体。

而此时的日本国民对于足球的认同度也起了很大的变化，日本国家队第一次进入世界杯决赛阶段，日本青年队夺得世界U21锦标赛亚军，高桥 阳一的《足球小将》连载重开，2002年世界杯主办权确定，这一切都使得足球在日本国民中的认同度大大提高。另外，随着中田英寿、中村 俊辅、小野 伸二等“黄金”一代的崛起和偶像球员的诞生，足球开始成为一种时尚，KCET也不失时机的在游戏中新加入了一支黄金日本队（实际上就是在第26届奥运会上击败巴西队的由高木 琢也和前园 真圣等领衔的那届日本国奥队，他们的加入同时也代表了当时日本对于以中田为首的“黄金”一代的评价！）事实上《WE4》在日本的成功也变相的证明了经济学的定理：供给也能形成需求……

“旧瓶”中的“新酒”

十年回顾

由于2000年悉尼奥运会的举办，KECT也适时的推出了WE系列在PS上的最新作——《世界足球胜利十一人2000-U23金牌的挑战》。作为《WE4》的改进版，球员能力的上限由之前的9上升到了19。本作改善了《WE4》的超真实性带来的传球不流畅的问题，稍稍调整了传球准确性。对速度型球员的巨大威力也大为限制。还修正了前作中的一些BUG以及强化了杯赛、超级联赛赛制（但还是留下了一个低价买球员的超级BUG和一个“二过一”的超超级BUG），带给了玩家们更大的乐趣。对于奥运会和国奥队这该作的重点更是大大加强。而以游戏的销量来看，WE2000不仅在日见没落的PS上取得了日本46万的成绩和99年意大利等欧



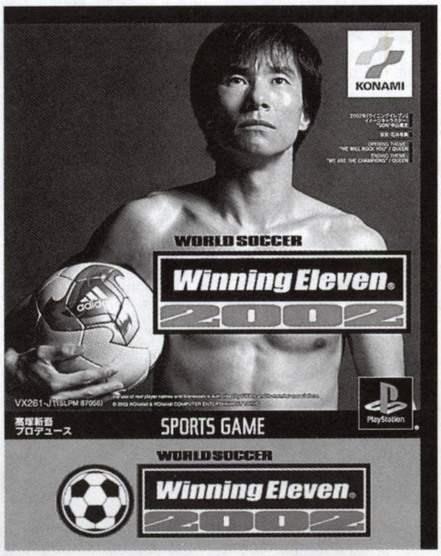


洲国家最佳游戏的称号，也为 PS 上"WE"取得的全系列突破四百万销量和众多荣誉的辉煌战绩添上了一个美丽的句号。

在大陆，这一代版本也是玩家所接触得最多的 PS 版本，虽然它只是 WE4 的增强版，但是对于当时可望而不可及的 PS2 来说，PS 上的实况仍然是玩家们最好的选择。而且由于 PS 模拟器的推出，电脑配置的提高，使得在电脑的 PS 模拟器上也可以完美的运行 WE，对于广大实况迷来说不亚于一个天大的福音。同时，各种修改器也应运而生，实况 2000 中文版，实况 2000 俱乐部版，实况 2000 甲 A 版，都是当时的知名汉化小组献给广大实况迷们的礼物，修改实况也



成为玩家从另外一个角度挖掘 WE 乐趣的方法。另外，通过模拟器和互联网，WE 的网络对战终于成为可能！



根据当年一些权威游戏调查机构调查的结果显示，当时 PS 玩家玩得最多的游戏并不是风靡全球的《FFV Ⅲ》、《FF Ⅶ》，而是 PS 上的《WE2000》。可见 WE 系列在当时的热度！

不过《WE2000》终于还不是"WE"在 PS 上的完结，在沉寂两年以后的平成十四年（2002 年）春，当所有人都认为 PS 已经日落西山，纷纷存钱准备购买 PS2 玩《WE6》的时候。已经一度宣布不再在 PS 上推出 WE 系列作品的 KONAMI 却突然公布了 PS 版的 WE 最终作——《WE2002》！而本作的开场 CG 竟然和 PS2 的实况 6 开场 CG 一模一样（实际上这两款作品和 GBA 上"WE"最新作都是作为世界杯的宣传游戏发售并存在的），游戏中的菜单与 PS2 的《WE5》大致相同，但游戏中的比赛设定和《WE2000》基本上没有区别，但最新的球员名单以及 ML 联赛夺冠一次后可以实现的国家队和俱乐部的对战也足以吸引玩家，当然要大幅度降低球员能力而已。相对于《WE2000》和《WE4》的区别，本作实际上只是一次 KCET 的商业行为，仅仅是往旧瓶里灌进一些新酒而已。不过即使这样，仍然使得当年很多买不起 PS2 的玩家有了 YY 的空间，因为那是最新的 WE！

新世纪的惊喜

十年回顾

20 世纪末，随着硬件运算能力成倍的增加，加上 3D 技术的成熟，使得电脑游戏在一场疯狂硬件升级大战中变得愈加美丽。面对足球游戏中的强劲对手 FIFA 系列，PS 上的 WE 系列在画面上成为了越来越多人垢病的缺点。然而这一切，都在一个万众期待的日子到来后随之被人遗忘 。平成十二年（西元 2000 年）3 月 4 日，SONY 的 Play Station2 游戏主机正式发售，代表着 TV 游戏界主机的又一次革新的时代终于到来。KECT 不失时机的决定把游戏开发重点全面转向 PS2 平台，WE 自然也不例外。

平成十三年（西元 2001 年）3 月，PS2 的《WE》系列的第一作《世界足球-胜利十一人 5》发售。作为一款人气足球游戏在一个万众期待的新主机上的开始，进化到什么程度是之前玩家普遍关注的问题。正如每一次的《WE》都能给人带来意外的惊喜，这次也没有让人失望，《WE5》给出了一个令大多数玩家满意的答案。

系列以来第一次引入代言人概念（本作的代言人是中村 俊辅，记得当时对他的评价是"拥有黄金左脚的天才球员，一个人控制的左中场"）比起前几作来，本作进攻方面明显弱化，在短传的准确率方面，本作在《WE3》和《WE4》的准确率中找到了一个适中的数值。对战玩家上限由四个增加到八个。长传变得不那么容易（突出贝克汉姆？），以前几乎没用的 45 度斜传在本作变得很有用（又是因为贝克汉姆？）。远射难度加大，射门对方向的操作非常敏感，射门前的体位被重视。挑射显得更加实用。相对于《WE2000》开始出现的类似于 BUG 的进攻技巧"二过一 "，在本作中也被大大细化，取消了"二过一"中掩护的球员自动传球的功能，而代之以手动传球，使得变化性倍增。突破后晃守门



员的难度提高。防守方面，更加注重真实性，当然还有一些问题：铲球后僵住一定时间、协防时容易被突破，头球选位难度较高……

新的动作，高速盘带、低速盘带，用它们与原来的两种速度（走、跑）配合能做出令人眼花缭乱的假动作，发挥出接近真实比赛的效果。

此外，利用了PS2手柄的256阶纵深感应能力，可以用摇杆的任意力度把球传向任意地点，比起之前的十字键模糊判定传球，无疑是革命性的。人物的能力数据又一次飞跃，上限从原来的19一下跳到了99，同时加入了人物特技、位置适应性和受伤的几率，使得人物形象更鲜明，游戏真实性也更强。《WE》向真实的足球又迈进了一大步。

凭借PS2的优异机能，《WE5》终于在画面上领先于同时代的FIFA系列——《FIFA2001》。维妙维肖的球员，充满光影效果的比赛现场，气势磅礴的开场以及荡气回肠的中场回放，都使得本作看起来更象一场真实的足球比赛，而不是仅仅局限于一个简单的游戏。同时，俱乐部第一次可以在游戏中自行选择，ML联赛更加丰富，使得玩家可以在虚拟的足球天地中获得更多的乐趣。

同年，它的最终版《WE5FE》推出，相对《WE5》作了很多的改进，操作起来更接近真实，人物动作变得越加细腻，甚至在前作中有鸡肋之嫌的低速盘带、高速盘带，通过使用全新定义的“L1”和“R2”，老玩家可以轻松的用回在前作中熟练已久的过人操作。使得不少人开始惊呼：我们还能够玩到比这款游戏更好的足球游戏么?KONAMI也不失实时机的在游戏封面上印上了NO.1 SOCCER GAME的字样（值得一提的是该作的开场CG由于用出色的画面重新演绎了历史上的经典战役而被公认为系列以来的经典）！或许是借助了PS2发售时的吉利数字（平成十二年3月4日， 取1234越来越好之意），使得《WE5》和他的最终版成为PS2史上首个销量超过百万的SPG。这无疑是KCET新世纪献给实况玩家们最大的一个惊喜 ……

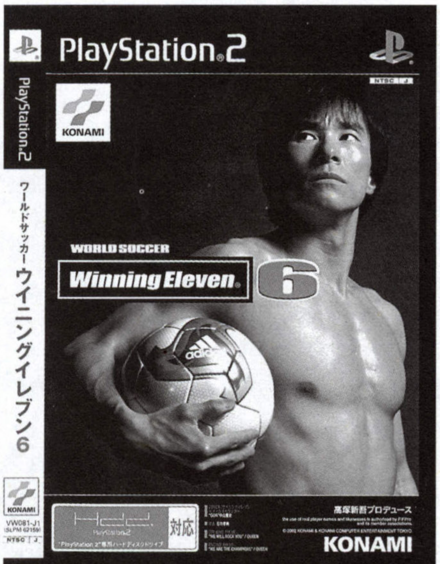
天下布WE

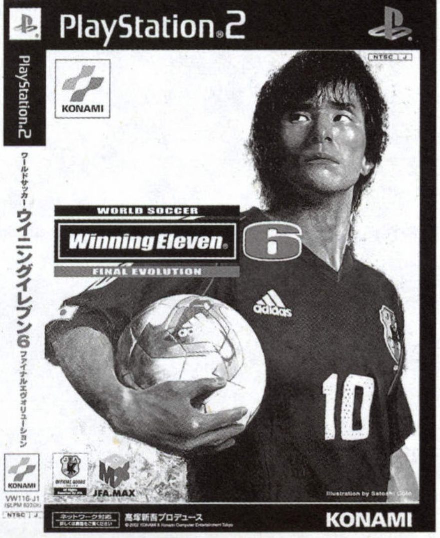
十年回顾

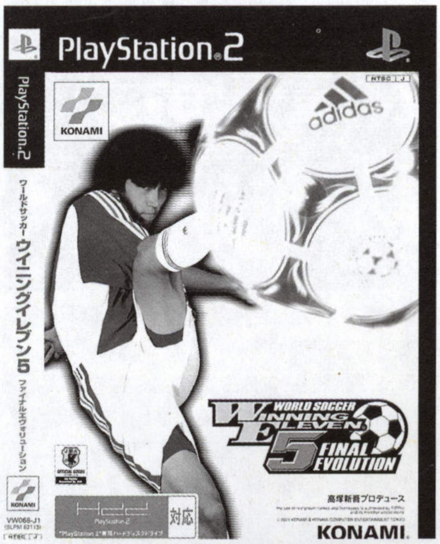
平成十四年（西元2002年）5月24日，韩日世界杯前一周，《WE6》正式发售。也许是大赛组委会的原因，也许是KONAMI自己的努力。总之，游戏首次得到了大多数球队的完全授权，因此采用了实名设计，使得玩家们不用再因为去操纵那些使用假名的球星而略显遗憾了。

官方宣传本作球员动作为《WE5FE》的2倍（以《WE5FE》在当时玩家的完美程度来想象，确实是有些夸张的说法），队伍战术大幅增加，球员间的连携值不再固定，球员在不同的球队和不同的队员之间都有不同的连携值，并且还新增加了“×”键的推人功能。而游戏中的使用球也因为世界杯的关系换成了ADIDAS（阿迪达斯）的世界杯用球FEVERNOVA（飞火流星）。

对于大受欢迎的ML联赛，增加到3个级别，同时加入了球员租借的概念，隐藏要素大大增加，把原来的两支明星队分成了巴西、阿根廷、意大利、法国、德国、荷兰、英格兰7支元老队，并把无缘元老队的一代球星以隐藏球员的形式成为训练和其他比赛模式的额外奖励，从另一方面又加大了游戏收集的乐趣。细节上加强了球的飞行轨迹，身体接触的加强等等可以看出游戏的真实性再次提高。







在节奏方面，KCET再次做出调整。一些细微的操作在比赛中显得更加重要，而场面上的节奏却还是有条不紊的进行。游戏中新增加了全员守备、攻击意识，相比前作用箭头设置单个队员意识，使用全员守备和攻击意识的差别是比较明显的。而这主要体现在中场队员的插上接应积极度方面，迎合了一些追求节奏的玩家。

同年12月，KONAMI趁热打铁，推出《世界足球-胜利十一人6最终版》，游戏虽然取消了一直以来的联机对战，但却第一次对应了Play Station2的网络对战功能，使得玩家可以通过PS2在网上联机对战（但对于中国玩家还是比较遥远）。游戏重新调整了带球等细节，使得《WE6FE》成为PS2上的WE中控球最强的一代，然后以曾经的学者、名人、艺术家为原形增加了育成球员（具体请参见《游戏日》12月号附赠的《数据手册》）。

所有的这些，都是最大限度地表现游戏与真实之间的那种魅力，并加强玩家对游戏的代入感。而那样的WE在大陆PS2的进一步普及之后也开始逐渐被国内的普通玩家所接触。

在大陆，随着PS2在中国的普及，越来越多的人可以玩到PS2上的WE。并且由于国内玩家



的努力，从《WE6FE》开始，国内大大小小的实况比赛开始生根发芽，实况足球在玩家中的交流也更多了，网上的各种实况网站（完全实况、实况同盟等）人气十足，WE已在中国扎下了根！

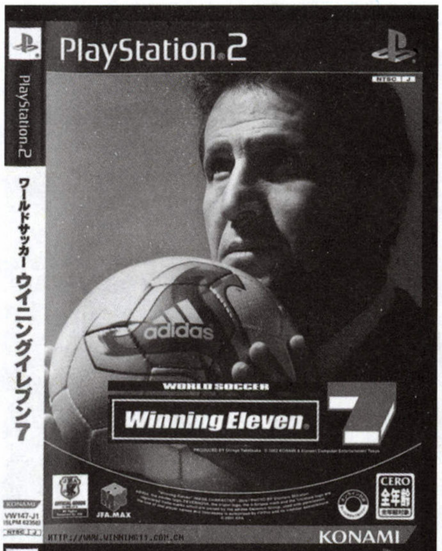
国民SPG

十年回顾

与EA的FIFA系列追求娱乐和爽快感不同，实况系列从来的目标就是在游戏中再现真实的足球运动，就如制作者高冢 新吾所言：“让玩家有真正在场上踢球的感觉”。可以说该系列的每一个设定都是为了使玩家在游戏的同时产生一种在球场上的感觉，从贴近真实能力的资料数据到比赛中的阵型和战术，从根据球员实际相貌制作的头像贴图到传球、带球、射门和进球庆祝的动作细节，一切都围绕着“真实”二字制作。这一特点，随着平成十五年（西元2003年）8月7日《世界足球-胜利十一人7》的发售，就更加让人确信无疑了。

《WE7》除了使用了全新的引擎，还首次将可完全对战的球队增加到了100支以上！与前几作相比，游戏中最大的改动是增加了把球员的数值以更加直观的六角形图形来表现的形式。虽然不是特别针对中国玩家，但是对于不懂日语的中国玩家而言确实显得方便了。这种方式的表现显然可以让玩家更易了解自己手下每一名球员的特点并可以让玩家抛弃对一些高数值不多但整体很强的球员的“歧视”心理（笑）。在选择排兵布阵时就可以做到人尽其材。这样的设定，毫无疑问比以前体贴了许多。

如《WE4》一样，本作堪称系列革命之典范。全新的技术动作，针对球的飞行线路的射门，随时的回放，进球后的蒙太奇画面效果。PS2上以来第一次实现国家队与俱乐部对战，ML联赛被强化成拥有四个分区，三个级别的真正意义上的“超级”联赛，隐藏要素从获得变为购买。空前强大的65支国家队和64支俱乐部的庞大阵容，系列以来第一次可以控制门将。隐藏模式中的球员自由移籍，大大的弥补了游戏因为制作周期原因而无法反映的转会的局限性。特别是对球路的演绎到了空前的程度（传说KCET的工作人员为了研究球路变化的规律而参考的力学书籍，其厚度都要以米来计算）。





《WE7》对细节的渲染可谓细致入微，比赛中给大家的第一印象就是加入了电影的蒙太奇特效。每当进球后或一些威胁球后都会出现，给人以一种视觉感官的震撼。出现四支完全拥有真实队服和队旗的俱乐部（众所周知EA的版权是从国际足联购买的，而WE的球队版权需要分别从各球队购买，在投入明显比EA多的情况下，KCET敢于每次都增加相当的实名球队，可见游戏开发团队的信心以及WE本身所带来的巨大利润）。

主客场的区别，以往主客场的概念只是1P和2P的差别而已。除了球迷的倾向性不同之外，并没有什么对比赛能够真正造成影响的因素。本作中，这种差别却真实的体现在了球场上。比赛中裁判的人选以及其倾向都能事先设定，在球场上的判罚尺度也会因之有很大变化（可能看惯了甲A的中国玩家并不会有太强烈的感觉~笑）。

由于诸多的优秀表现，使得这款游戏从未上市起就深受玩家的关注。而发售后不久，就在足球运动的发源地——欧洲，获得了德国游戏大展“Games Convention”最佳游戏奖。

而也正是从这代游戏开始，KONAMI将他们的视线转向了PC平台，从而正式向FIFA吹响了进攻的号角。之前，《WE7》PC版发售，移植的版本除了保持PS2版的全部内容外，还针对PC平台的高图像性能定制全新的角色贴图模式。这对于电脑普及率很高的中国玩家们来说是一个再好不过的消息。从前用模拟器在PC上的奋战成为历史！同时也在真正意义上宣布了中国（不错，是中国！）的国民SPG正式诞生~!!!

而时隔《WE7》发售半年之后，KCET更是破天荒的以Winning Eleven的名字发售了惯例性的前瞻性作品《J联盟-胜利十一人》的战略版（《JWET》）。虽然游戏品质并不像之前宣传中鼓吹的“挑战球会（SEGA的体育经营类游戏《J联盟创造球会》系列）之作”那样打眼，但无疑为WE挑战全新领域拉开了舞台的大幕……

后记

十年回顾

在写此文时，惊悉《WE7IN》即将以《实况足球7-胜利十一人 国际版》的名称携完全简体中文化之惊艳登陆PS2大陆版主机。从在China Joy展出的试玩画面来看，除去未获得版权球员延续采用假名外，游戏甚至连说明都一丝不苟的汉化了，球员姓名编辑也采用了针对中国玩家的拼音输入。其进军大陆足球游戏市场的诚意可见一斑，同时也证明大陆玩家对WE那足以吸引KONAMI的狂热，以国民SPG的代入为突破口，即将揭开的 是中国足球游戏的光辉大道……

愿Winning Eleven一路走好！

举目但忆十年前，
神作飘飘渡瀛寰。
绿茵场上终一梦，
实况已然遍人间！





实况足球七

国际版

编者按

首先我不想得罪任何玩家，尤其是WE系列的爱好者。

但是对于这次“实况足球7 国际版”的改良：导致对玩家整体战术要求的提升，和个人操作技巧的减弱。我个人理解，并不是一件坏事！毕竟“实况足球”系列和“FIFA”系列的抗争，已经发展到“欧洲销量”决定战果的阶段！

通过“实况足球6 最终版”和“实况足球7”的推出，欧洲战场并没有出现“速战速决”的结果，反而因“FIFA”系列强势反击，让“实况系列”有些举步维艰！在短时间内是难分伯仲的情况下，游戏更接近真实，是赢得欧洲玩家好感的重要因素！

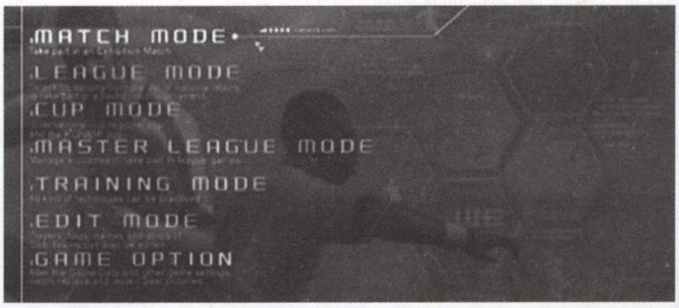
公元2004年2月19日，万众期待的《实况足球--胜利十一人7国际版》终于如约而至，本期就由我来为广大的读者献上最完整的系统解析。

正如游戏发售之前所宣传的那样，这次的国际版对前作系统中的一些BUG进行了修正，同时加入了一些全新的操作，如门将的丢球。并且对球的飞行轨迹进行了重新的计算和设置，这一点，相信各位玩家在开始游戏后就一定会感觉到。长传和造越位同时得到加强，不仅同时强调了这两个当今足坛最真实的存在，也同时利用两者的牵制再次使攻防得到平衡。

虽然本次国际版可以选择6国语言，但由于玩家多年来养成的习惯，故本次还是以日语菜单为准。

菜单方面和WE7相比变化不大，但本着对玩家特别是刚刚接触本系列的玩家负责的态度，还是将菜单列出：

主菜单



MATCH MODE	对战模式，可选择包括自创俱乐部在内的128支球队进行对战和配合
LEAGUE MODE	联赛模式，可选择国家队和俱乐部进行15轮单、双循环联赛
CUP MODE	杯赛模式，可选择任意国家队参加世界杯、各洲杯赛和KONAMI杯
MASTER LEAGUE MODE	冠军联赛模式，自己培养一支俱乐部进行比赛，球员育成、买卖
TRAINING MODE	训练挑战模式，进行普通练习和极限挑战的选项
EDIT MODE	编辑模式，对球队、球员的默认资料进行修改
GAME OPTION	系统，对游戏系统进行调整

MATCH MODE



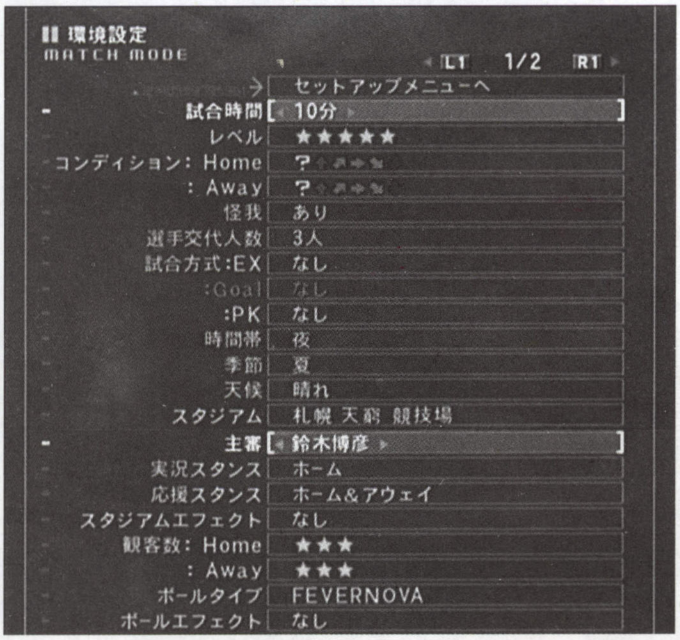
エキシビショソ	对战，可选国家队、俱乐部队和自己ML原创俱乐部队
P1クイックスタート	1P对CPU自动设置环境
P2クイックスタート	1P对2P自动设置环境
PK战	直接进入点球决胜

选择[エキシビショソ]选项进入设定画面

·操作设定

セミオート	换人敏捷度，用L1和R1切换，共8格
マニュアル	全手动换人
カーソル固定	固定控制所选球队的特定一名球员
GKカーソル	控制门将，ON为防守时，三角+L1可将光标切换到门将。OFF为不控制
カーソル名表示	设定时按三角键后再按左右键选择可将球员头上光标设定为[普通默认] [PLAYER玩家自定] [选手名] [LOAD]。

·环境设定



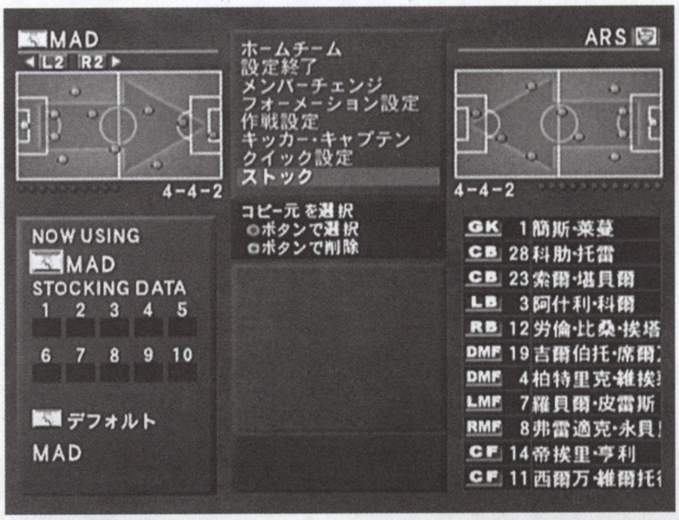
试合时间	选择比赛时间设定，可选择5分钟至30分钟
レベル	选择难度设定，星越多难度越高
コンディション:HOME	主队球员状态设定
コンディション:AWAY	客队球员状态设定
怪我	设定比赛中是否出现受伤，あり是有，ねレ是没有
选手交代人数	选择比赛中的换人次数（可选择换3至7人）
试合方式:Ex	选择比赛平局后是否有加时赛，あり是有，ねレ是没有
:GOAL	[ゴールデソゴール]是金球制，[シルバーゴール]是银球制，ねレ踢完加时赛
:PK	选择是否有点球决胜，あり是有，ねレ是没有

时间带	选择比赛开始的时间，[ラソダム]是随机，[昼]是白天，[夜]是晚上
季节	选择比赛时的季节，[ラソダム是随机，夏和冬对球员出场时是穿长袖衣服或短袖有影响
天候	选择比赛时的天气，[ラソダム]是随机，其他有晴天和雨天两种
スタジアム	选择比赛时的体育场，[ラソダム]是随机，共有 22 座体育场可供选择
主審	选择比赛时的裁判，[ラソダム]是随机，共有 16 个裁判可供选择
实况スタンス	选择实况解说员的倾向[ラソダム]是随机，[ニエートラル]是双方公平解说，[ブレイセー]是倾向玩家，[ホーム]是倾向主队，[アウエイ]是倾向客队
应援スタンス	选择观众的倾向，[ラソダム]是随机，[ホーム&アウエイ]是倾向主队，[ニユートラル]是公平应援，[ブレイセー]是倾向玩家
スタジアムエフエクト	选择开场比赛时否有烟火，ぁり是有，ねレ是没有
观客数：HOME	选择主场比赛时的观众数量，[ラソダム]是随机，星越多观众越多
：AWAY	选择客场比赛时的观众数量，[ラソダム]是随机，星越多观众越多
ボールタイプ	选择比赛中的用球，[ラソダム]是随机，共有 2 种可供选择
ボールエフエクト	选择比赛中回放时球的光线特效，ぁり是有，ねレ是没有

·比赛开始前的选项

试合开始	进入比赛
フオーメーショソ设定	进入比赛的详细设定
キーコソフイグレーショソ	设定手柄键位
ブレイヤー设定	更改控制设定
入场シーソ	选择是否开启入场式，ON 是打开，OFF 是关闭
サウソド设定	其它环境变更
カメラタイプ	选择视点及角度
モードセレクトに尺る	退回主菜单

·比赛前的详细设定

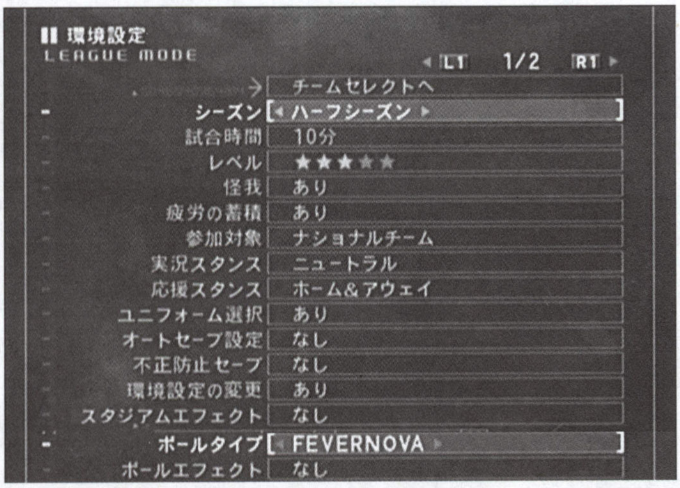


设定终了	退出设定模式	
メソバーチエソジ	换人及查看球员各方面能力	
フオーメーショソ设定	各种阵型，意识，位置调整	
作战设定	技战术设定	
キツカー·キセプテソ	定位球，队长的设定	
クイック设定	快捷战术设定	
	バランスよく	球队通常的设定，全体平衡
	里守防卫	最重视防守
	ノーガード	重视进攻
	カウンタ-アタック防守反击	防守反击
	サイドアタック	边路进攻
	中央突破	中路突破
	前线からプレス	前场进行紧逼
ストック	可把设定好的阵型放在这里	

LEAGUE MODE

新规スタート	新游戏开始	データロート	读取已保存过的游戏

·环境设定

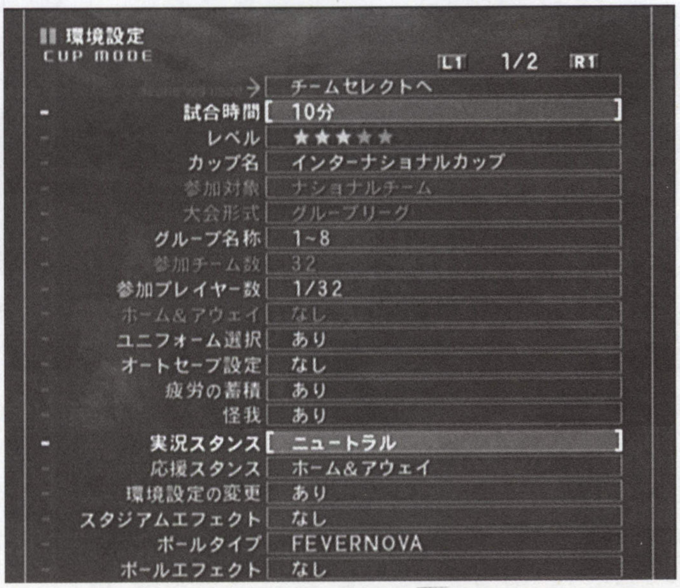


シースソ	选择半赛季或者全赛季，[ハーフシーズン] 是半赛季，[フルシーズン]是全赛季
试合时间	选择比赛时间设定，可选择 5 分钟至 30 分钟
レベル	选择难度设定，星越多难度越高
怪我	选择比赛中是否有受伤设定，ぁり是有，ねレ是没有
疲劳の蓄积	选择是否有疲劳度，ぁり是有，ねレ是没有
参加对象	选择是国家队还是俱乐部队，[クラプチーム]是俱乐部队，[ナショナルチーム]是国家队
实况スタンス	选择实况解说员的倾向，[ラソダム] 是随机，[ニエートラル]是双方公平解说，[ブレイセー]是倾向玩家，[ホーム]是倾向主队，[アウエイ]是倾向客队)
应援スタンス	选择观众的倾向，[ラソダム]是随机，[ホーム&アウエイ]是倾向主队，[ニユートラル]是公平应援，[ブレイセー]是倾向玩家
ユニフオーム选择	是否在开赛前进行队服的选择，ぁり是，ねレ否
オートセーブ设定	选择是否自动记忆，ぁり是，ねレ否
不正防止セーブ	比赛中退出判负并强行存档 ，ぁり是，ねレ否
环境设定の变更	选择进入游戏后是否能变更环境设定，ぁり是，ねレ否
スタジアムエフエクト	选择开场比赛时否有烟火，ぁり是有，ねレ是没有
ボールタイプ	选择比赛中的用球，[ラソダム]是随机，共有 2 种可供选择
ボールエフエクト	选择比赛中回放时球的光线特效，ぁり是有，ねレ是没有

CUP MODE

新规スタート	新游戏开始	环境设定ロート	读取保存过的环境设定
データロート	读取已保存过的游戏		

·环境设定

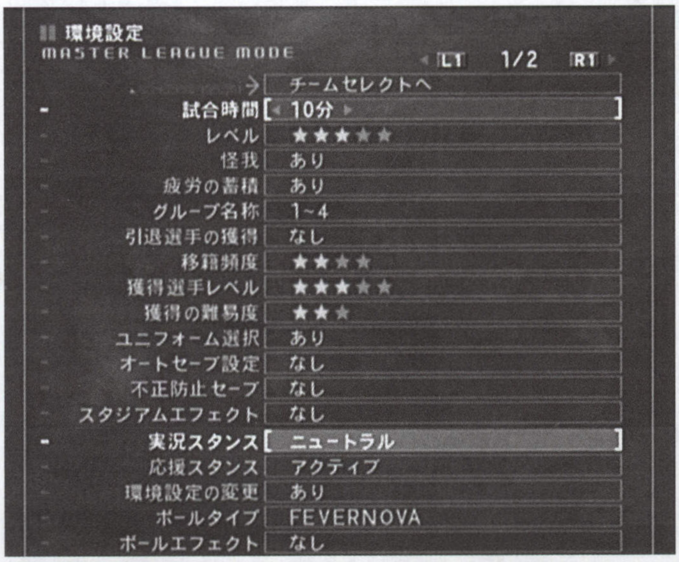


试合时间	选择比赛时间设定，可选择5分钟至30分钟
レベル	选择难度设定，星越多难度越高
カツプ名	选择比赛形式及参赛对象，[インターナショナルカップ]是世界杯，[ヨーロッパカップ]是欧洲杯，[アフリカカップ]是非洲杯，[アメリカカップ]美洲杯，[アジア·オセアニアカップ]是亚洲杯，[コナミカップ]是KONAMI杯。
参加对象	选择是国家队还是俱乐部队，[クラブチーム]是俱乐部队，[ナショナルチーム]是国家队
大会形式	选择比赛的形式[グループリーグ]是分组赛，[トーナメント]是淘汰赛，[总当たり]是积分单循环联赛
グループ名称	选择小组的名称，[1-8]是数字表示，[A-H]是字母表示，没什么意义
参加チーム数	选择参赛队伍的数量，根据所选模式的不同会有相应变化
参加プレイセ一	选择玩家队伍的数量，根据所选模式的不同会有相应变化
ホーム&アウエイ	选择是否双循环比赛，あり是，ねレ否
ユニフオーム选择	是否在开赛前进行队服的选择，あり是，ねレ否
オートセーブ设定	选择是否自动记忆，あり是，ねレ否
疲劳の蓄积	选择是否有疲劳度，あり是有，ねレ是没有
怪我	选择比赛中是否有受伤设定，あり是有，ねレ是没有
实况スタンス	选择实况解说员的倾向，[ラソダム] 是随机，[ニエートラル]是双方公平解说，[プレイセ一]是倾向玩家，[ホーム]是倾向主队，[アウエイ]是倾向客队)
应援スタンス	选择观众的倾向，[ラソダム]是随机，[ホーム&アウエイ]是倾向主队，[ニュートラル]是公平应援，[プレイセ一]是倾向玩家
环境设定の変更	选择进入游戏后是否能变更环境设定，あり是，ねレ否
スタジアムエフエクト	选择开场比赛时否有烟火，あり是有，ねレ是没有
ボールタイプ	选择比赛中的用球，[ラソダム]是随机，共有2种可供选择
ボールエフエクト	选择比赛中回放时球的特效，あり是有，ねレ是没有

MASTER LEAGUE MODE

新规スタート	新游戏开始	デ一タロ一ト	读取进度

·环境设定

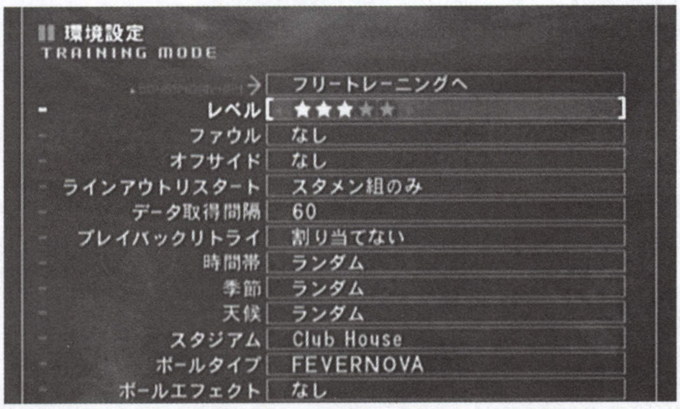


试合时间	选择比赛时间设定，可选择5分钟至30分钟
レベル	选择难度设定，星越多难度越高
怪我	选择比赛中是否有受伤设定，あり是有，ねレ是没有
疲劳の蓄积	选择是否有疲劳度，あり是有，ねレ是没有
グループ名称	选择小组的名称，1-4数字表示，A-D字母表示
引退选手の获得	选择联赛中COM球队是否可够购入退役队员，あり是可，ねレ是不可
移籍频度	选择联赛中COM的移籍频繁度，星越多转会越频繁
获得选手レベル	选择联赛中COM获得队员能力的高低，星越多COM获得球员越强
获得の难易度	选择移籍时COM放人的难度，星越多难度越高
ユニフオーム选择	是否在开赛前进行队服的选择，あり是，ねレ否
オートセーブ设定	选择是否自动记忆，あり是，ねレ否
不正防止セーブ	选择比赛中退出后是否遭到处罚 ，あり是，ねレ否
スタジアムエフエクト	选择开场比赛时否有烟火，あり是有，ねレ是没有
实况スタンス	选择实况解说员的倾向，[ラソダム] 是随机，[ニエートラル]是双方公平解说，[プレイセ一]是倾向玩家，[ホーム]是倾向主队，[アウエイ]是倾向客队
应援スタンス	选择观众的倾向，[ラソダム]是随机，[ホーム&アウエイ]是倾向主队，[ニュートラル]是公平应援，[プレイセ一]是倾向玩家
环境设定の変更	选择进入游戏后是否能变更环境设定，あり是，ねレ否
ボールタイプ	选择比赛中的用球，[ラソダム]是随机，共有2种可供选择
ボールエフエクト	选择比赛中回放时球的特效，あり是有，ねレ是没有

TRAINING MODE

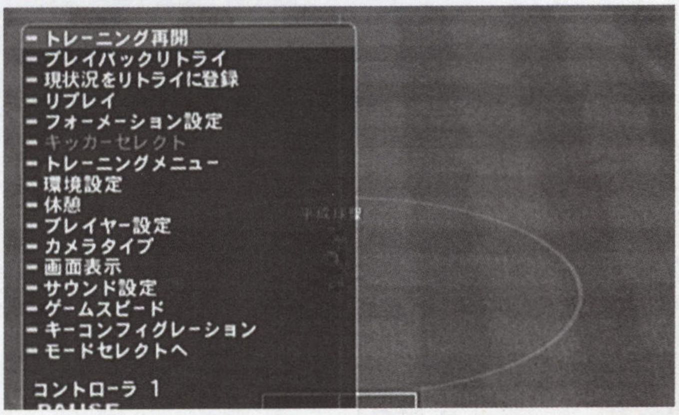
フリ一トレ一ニング	自由练习模式

·环境设定



レベル	选择难度设定，星越多难度越高
フアウル	选择练习中是否有犯规，あり是有，ねレ是没有
オフサイド	选择练习中是否有越位，あり是有，ねレ是没有
ラインアウトリスタ一ト	选择球出界后的归属[スタメソ组のみ]是界外球只给玩者操作的一方，[双方]即是本方出界后球归对方
デ一タ取得间隔	プレイバックリトライ(回放)时动作之间的时间间隔，有10-600桢/秒可选择
プレイバックリトライ	静止动作间隔回放，可以设定用SELECT键来进行プレイバックリトライ
时间带	选择训练开始的时间，[ラソダム]是随机，[昼]是白天，[夜]是晚上
季节	选择训练时的季节，[ラソダム]是随机，夏和冬表现于球员穿长袖衣服或短袖
天候	选择训练时的天气，[ラソダム]是随机，有晴天和雨天两种
スタジアム	选择训练时的体育场，[ラソダム]是随机，共有22坐体育场可供选择
ボールタイプ	选择训练中的用球，[ラソダム]是随机，共有2种可供选择
ボールエフエクト	选择训练中回放时球的特效，あり是有，ねレ是没有

练习中按START键后的选项：



トレ一ニング再开	回到训练
プレイバックリトライ	静止动作间隔回放
现状况リプレイ登录	取最近阶段的回放点
リプレイ	回放
フオ一メ一ショソ设定	作战详细设定
キッカ一セレクト	选择主发定位球时的队员

トレーニングメニュー	选择练习的方式	
	ノーマルトレーニグ	自由练习
	1-2パス シュート	2人配合传球射门
	フリーキツク	任意球练习
	レフトサイドコーナーキツク	左边脚球练习
	ライトサイドコーナーキツク	右边脚球练习
环境设定	环境设定	
休息	休息后重新开始	
ブレイヤー设定	更改控制设定	
カメラタイプ	选择视点及角度	
画面表示	画面中的图标设定	
サウソド设定	其它环境变更	
グームスピード	选择通常速度还是倍速模式	
キーコソフイグレーショソ	设定手柄键位	
モードセレクトに尺る	退出	

TRAINING MODE

チャレンジトレーニング	挑战模式

·准备画面菜单

チャレンジ选择	挑战项目选择，共8项，每项内容有5星等级，具体包括	
	ドリブル	带球技巧挑战
	ショートハス	球员之间传球技巧挑战
	マニユアルハス	使用右摇杆手动传球挑战
	フリーキツクロングバス	定点长传挑战
	フリーキツクシユート	定点任意球射门挑战
	ボールキーブ	团队控球挑战
	オフエンス	进攻挑战
	テイフエンス	防守挑战

TRAINING MODE

チャレンジデータロード	读取之前通过的挑战记录

データセーブ	记忆现在挑战记录	
データクリア	初期化记忆	
オプション	环境设定	
	オートセーブ设定	是否自动记忆，ON是，OFF否
	说明	挑战练习开始之前是否开启说明，ON是，OFF否
	挑战者设定	队员的选择，每回选择 ---每次进入挑战练习都要选择队员
	固定	每次进入挑战练习都是固定一个球员
モードセレクトに尺る	回主菜单	

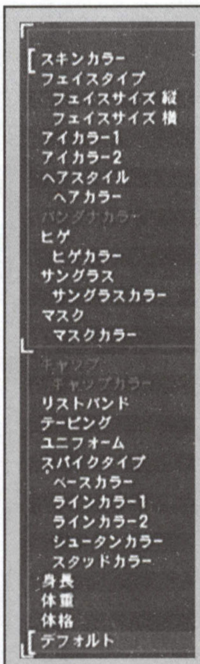
TRAINING MODE

チオリジナルドリブルチャレンジ	自己编辑带球练习模式（要在WE-SHOP中购买）
ビギナーズレッスン	基本操作练习模式

EDIT MODE

·选手编集

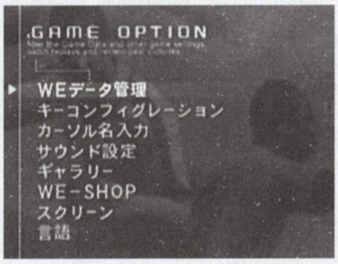
选手作成		
	选手名	名单显示名字
	实况选手名	解说念名字的发音（按"口"可以试听）
	ユニフオームネーム	球衣背后的名字
ボジショソ	队员位置设定，用三角键确定第一属性	
基本设定	国籍年龄等选择	
容姿	选手身体各方面设定	
	スキソカラー	选择人种
	フエイスタイズ	选择脸型
	フエイスサイズ 纵	选择脸型的长度
	フエイスサイズ 横	选择脸型的宽度
	アイカラー1	选择眼珠-1
	アイカラー2	选择眼珠-2
	ヘアスタイル	选择头型
	ヘアカラー	选择头发颜色
	バソダナカラー	选择发带的颜色
	ビケ	选择胡须的种类
	ビケカラー	选择胡须的颜色

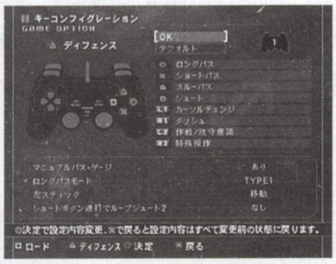


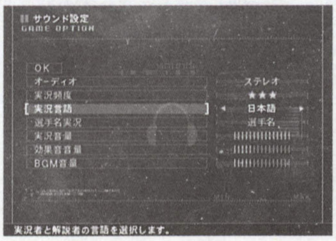
サソグラス	选择墨镜种类
サソグラスカラー	选择墨镜的颜色
マスク	选择脸部护具种类
マスクカラー	选择脸部护具的颜色
キヤツプ	选择帽子的种类(门将专用)
キヤツプカラー	选择帽子的颜色(门将专用)
リストパソド	选择护腕
テーピソゲ	选择脚腕
ユニフオーム	选择长袖衣服还是短袖衣服
スパイケタイプ	选择球鞋的种类
ベースカラー	选择球鞋的颜色
ライソカラー1	选择球鞋标志颜色-1
ライソカラー2	选择球鞋标志颜色-2
ツユータソカラー	选择球鞋舌头颜色
スタツドカラー	选择鞋钉颜色
身高	选择身高
体重	选择体重
体格	选择体格
デフオルト	恢复初期默认
能力	选手能力值设定
特殊能力	选手特殊能力设定
ストツク	登录球员到未登录名单
リセツト	恢复初期默认数据
ベースコピー	复制现有球员数据

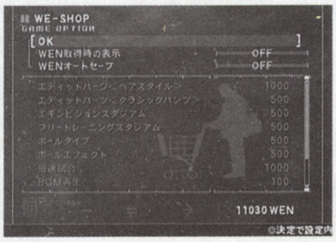
修正	选手修正更改各项设定	
消除	登录选手删除	
登录		
	代表选考	国家队转入球员
	クラブ选考	俱乐部球队从国家队转入球员
	フリー移籍	俱乐部之间互相转会(需要购买)
背番号	选手号码调整	
番号入力	统一调整某支球队的球员能力。例子:4位数中后3位数字代表的是球队的代码，从奥地利队[000]开始，一直到WE联队的[128]结束，各支球队的具体位置按照选择球队列表里国家队，俱乐部的顺序，千位数可选1和2两个数字，选1则全体球员能力加5，选2是全体球员能力减5。此外，将后3位设到999，则定为所有球队增减对象，同理1999为全部球员能力值+5，2999则为全部球员能力值-5。不过好象没什么实际意义。	
チーム编集	所有俱乐部队国家队数据编辑	
	チーム名	编辑队名
	ユニフオーム	编辑主客场球员和门将队服
	フラツグ	编辑队旗
	チームカラー	编辑球队代表色
	スタジアム	选择球队主体育场
	チーム战术エデイツト	所有球队作战设定(需要在WE-SHOP中购买)
スタジアム编集	编辑体育场名字	
セーブデータ管理	记忆卡管理	
编辑终了	退出	

GAME OPTION









WEデータ管理			
	オプショソファイル		
		オートセーブ设定	是否开启自动记忆(ON 开,OFF 关)
		オプショソファイルセーブ	存储系统记忆
		オプショソファイルロード	读取系统记忆
		WEシリーズデータロード	可继承前作的球员名,队旗、队服修改,隐藏要素
	セーブデータコピー		复制记忆
	セーブデータ削除		删除记忆
キーコソフィクレーション	设定手柄键位		
カーソル名入力	光标显示选手名入力		
サウソド设定	音效环境变更		
	オーディオ		音效变更,[ステレオ] 是单声道,[モノラル]是立体声
	实况言语		选择比赛中解说的语言
	实况频度		选择比赛中解说的频度,3 星可供选择
	实况音量		选择比赛中解说声音的大小
	效果音音量		选择菜单效果音音量大小
	BGM 音量		选择游戏音乐音量大小
ギセラリー	查看一些可收集的物品、音乐		
	カップギセラリー		查看游戏中已获得的奖杯
	リプレイ再生		回放游戏中已保存的进球
	クレジット		查看游戏制作名单
	BGM 再生		可欣赏游戏中的音乐(需要在 SHOP 中购买)
WE-SHOP			
	WEN 取得时の表示		选择 WEN 取得时屏幕下方是否显示,ON 显示,OFF 不显示
	WENオートセーブ		选择 WEN 取得时是否自动记忆,ON 是,OFF 否
可购买的选项			
	エデイツトパーツ<ヘアスタイル>		可以设定选手做成的隐藏容貌 1000 WEN
	エデイツトパーツ<ケラシツケパソツ>		可以追加俱乐部队服编辑功能 500 WEN
	エキツビショソスタヅアム		追加训练场 500 WEN
	フリートレーニソケスタヅアム		追加自由训练体育场 500 WEN
	ポールタイプ		追加三色球 500 WEN
	ポールエフエクト		在回放模式追加球的效果 500 WEN (彩虹效果)
	倍速试合		可以加快游戏速度 1000 WEN (游戏速度两倍)
	BGM 再生		可以在 game option 里播放音乐 100 WEN
	チーム		追加隐藏球队,每支球队 1000 WEN
	选手		追加隐藏队员,每名球员 150 WEN
	クラブ选考・フリー移籍		可以自由转会 10000 WEN
	チーム战术エデイット		追加可在 EDIT 中编辑球队战术 3000 WEN
	オリジナルドリブルチャレソジ		追加原创带球挑战模式 500 WEN
スクリーソ	画面位置调整		
言语	选择游戏表示语言,有日、英、德、意、法、西六国语言可选择		

·关于能力

要成为一名实况高手，就要学会根据手中球员的能力进行具体分析，研究相适应的技战术打法,尽管有相当的玩家可能对实况的球员能力已经相当了解,但为了更广大的初心者和不太注意这些的玩家,还是将表列出。

·普通能力值

オフェンス	攻击能力
ディフェンス	防守能力
ボディバランス	身体平衡能力
スタミナ	体力
トップスピード	最高速度(前作是スピード,速度)
加速力	加速能力
レスポンス	反应
敏捷性	球员动作迅速度
ドリブル精度	盘球精度能力
ドリブルスピード	盘球速度能力
ショートパス精度	短传精度能力
ショートパススピード	短传速度能力
ロングパス精度	长传精度能力
ロングパススピード	长传速度能力
シュート精度	射门精度能力
シュート力	射门力量能力
シュートテクニック	射门技巧能力
フリーキック精度	任意球精准度
カーブ	弧度
ヘディング	头球精度能力
ジャンプ	弹跳能力
テクニック	技术能力
攻击性	积极性
メンタリティ	心理素质
プレイ安定度	球员比赛发挥的稳定程度
ゴールキーパースキル	门将的守门技术,非门将球员一律为 50
连携	球员之间配合熟练度和对阵型的理解能力
コンディション安定度	状态的安定度
逆足精度	非擅长脚使用时的精准度
逆足频度	使用非擅长脚的几率

·特殊能力

ドリブラー	擅长盘球(盘带能力出众,运球技术出色)
ポストプレイヤー	抢点型中锋(擅长在禁区内抢身头球)
ポジショニング	门前位置感好,跑位能力强)
飞び出し	前插能力高
ストライカー	射门成功率高
司令塔	当有此能力球员持球时,队友能够更积极地走位接应
パサー	控球时,前方队员前插意识提高
两足フェイント	可使出特殊的双足假动作
PKキッカー	点球射手
1 vs 1シュート	擅长单刀球
ロングスロー	远距离掷界外球(球员能大力掷界外球)
ダイレクトプレイ	直接动作细腻(直接完成各项技术动作的精度高)
アウトサイド	外围(在任何位置都能使用擅长脚射门)
マンマーク	人盯人(实行人盯人战术)
DFライン统率	后防线统率(控制后防线的整体意识)
フィードキック	低弧线大脚球(门将特殊开球)
PKキーパー	扑点球成功率高
1 vs 1キーパー	扑单刀球功率高
ケガの耐性	容易受伤的程度 A<B<C

稍有一点道行的玩家可能已经不满足于对能力的了解上了,那就让我们进入下一个环节,操作,本作在操作键位上的变化并不多,只是增加了右摇杆上下摇动的挑球过人(从 PES3 开始已经加入)和门将放球的操作(R1 键),但整个感觉却完全不一样,这得益于其制作人员之前的细心调试和对力学的深入研究。无论如何,先进入菜单吧:)

·本方一般控球时

按键	效果
方向键	慢速带球
L3	与方向键相同
×	面对方向短传
○	面对方向长传(本方对方禁区弧顶外),大脚解围(本方禁区弧顶内),高弧度下底传中
○+○	面对方向力量累加长传(本方对方禁区弧顶外),低弧度下底传中
○+○+○	面对方向力量累加长传(本方对方禁区弧顶外),贴地下底传中
△	面对方向传身后球
□	射球门中路(对方半场),大脚解围(本方半场)
方向+×	指定方向短传
○+方向	指定方向空中长传(本方对方禁区弧顶外),大脚解围(本方禁区弧顶内),高弧度加弧线下底传中(对方禁区弧顶内)
○+○+方向	指定方向力量累加空中长传(本方对方禁区弧顶外),指定方向低弧度下底传中
○+○+○+方向	指定方向力量累加空中长传(本方对方禁区弧顶外),贴地下底传中
R2+○	更高弧度长传(对方禁区弧顶内)
方向+△	指定方向传身后球
□+方向	指定方向射门(对方半场),大脚解围(本方半场)
L1+L1	双足跨球假动作(共跨三次,从利足开始)
L1+L1→斜前方 45 度	跨球后斜侧趟球
R1	急停
前+R1	高速带球
R1+后	180 度转身
R1+左/右	22.5 度小幅度加速变向(以带球方向为标准)

·本方高速控球时

按键	效果
R2+左/右	大步趟球且 22.5 度小幅度加速变向（R1 不放）
高速带球时按前+前	大步趟球
方向+L1+×	与指定方向本方球员做二过一的起手式，若无后续按键则为假二过一
方向+L1+×→△	与指定方向本方球员做地面二过一
方向+L1+×→○	与指定方向本方球员做空中二过一
×+R2	假二过一
□+×	默认方向假射扣球
○+×	默认方向假传扣球
□+×+左/右	指定方向假射扣球
○+×+左/右	指定方向假传扣球
□+R2	射门取消（对方半场）
○+R2	长传取消（本方对方禁区弧顶外）
R3 按下	面对方向蓄力短传
L1+R3 按下	面对方向蓄力长传 R3 方向+R3 按下　　指定方向蓄力短传
L1+R3 方向+R3 按下	指定方向蓄力长传
R2+R2	单足跨球假动作（共跨一次，由利足发动）
R2+R2→斜前方 45 度	跨球后斜侧趟球
前+R2	中速带球
R2+六方向	指定方向转身（除了左/右）
R2+左/右	指定方向横向拉球（若放开所有按键则会一直带下去）
横向拉球时按后	身体朝向不变的向后拉球（最多可拉 8–10 步）
对方铲球时按 R2	跳起
按住 L1 再按方向键	最低速带球，非常灵活
L1+○	高弧度传空档处球员（随机）
L1+○+○	低弧度传空档处球员（随机）
L1+○+○+○	贴地传空档处球员（随机）
L1+△	空中挑传身后球
L1+□	高弧度挑射（对方半场）
□+R1	低弧度挑射（对方半场）
□+□	力量累加射门或低弧度挑射（对方半场，且须在 Game Option 的手柄控制中打开双击□为挑射选项）
R3 方向下+R3 方向上	挑球过人
R3 方向前+R3 方向前	与 L1+L1 相同
R3 方向后+R3 方向后	与 R2+R2 相同
R3 方向左+R3 方向左	与□+×+左相同
前+逆足方向 45 度+前	双足假动作，只有拥有[両足フェイント]能力的球员才能用出。
R3 方向转 1/2 圈	马赛轮盘（起始位置与终结位置无要求，既你可以从任何一个地方转起，至少转半圈后放开即可，多转亦可）。该操作有一定失败率，与球员技术和带球能力有关。详细信息：顺时针转的效果为球员向身体左侧拉球转身，逆时针则为球员向身体右侧拉球转身。

·对方控球时

按键	效果
方向键	移动球员位置
L3	与方向键相同
R1+方向	加速移动
L1	换人
×	逼近对方带球队员，断球
□	令附近本方球员参与协防
△	门将出击（本方半场）
R2+△+方向	手动控制门将出击（本方半场，且须开启门将控制）
方向+○	铲球
R1+方向+○	飞铲
R2+方向	低身位朝向不变的移动

·球在飞行途中或在无人区域

按键	效果
方向键	移动球员
L3	与方向键相同
R1+方向	加速移动
R2+方向	强制移动（用于发生自动追球时）
方向+○	铲球
R1+方向+○	飞铲
R1+R2	取消追球意图

·接应到地面传球的一瞬间

按键	效果
方向键	短距离趟球转身
L3	与方向键相同
×	面对方向直接短传
方向+×	指定方向直接短传
○	面对方向直接长传（本方对方禁区弧顶外），直接大脚解围（本方禁区弧顶内），直接高弧度下底传中
方向+○	指定方向直接长传（本方对方禁区弧顶外），直接大脚解围（本方禁区弧顶内），直接高弧度加弧线下底传中
□	直接射球门中路（对方半场），直接大脚解围（本方半场）
方向+□	指定方向直接射门（对方半场），直接大脚解围（本方半场）
R1	漏球
R1+方向	长距离变向趟球
R2+方向	中距离变向趟球
□+×	直接默认方向假射扣球
□+×+左/右	直接指定方向假射扣球

·接应到空中传球的一瞬间

按键	效果
方向键	短距离用胸部或抬脚趟球转身
L3	与方向键相同
×	面对方向直接头球传中
方向+×	指定方向直接头球传中
○	面对方向直接长传（本方对方禁区弧顶外），直接大脚解围（本方禁区弧顶内），直接高弧度下底传中
方向+○	指定方向直接长传（本方对方禁区弧顶外），直接大脚解围（本方禁区弧顶内），直接高弧度加弧线下底传中
□	直接凌空射球门中路（对方半场），直接大脚解围（本方半场）
方向+□	指定方向直接凌空射门（对方半场），直接大脚解围（本方半场）
R1	用胸部或抬脚将球停高
R1+方向	长距离用胸部或抬脚变向趟球
R2+方向	中距离用胸部或抬脚变向趟球
方向后	当空中来球在接球队员腰部附近时接会出现球员向后挑球并且转身追球的情况，非常漂亮，但操作难度比较大

·本方门将得球时（手抓住球）

按键	效果	按键	效果
方向键	移动门将（禁区内）	□	向前方开大脚
L3	与方向键相同	斜前方+□	向斜前方开大脚
○	向前方开大脚	方向+×	手抛球
斜前方+○	向斜前方开大脚	R1	把球放到地上

·本方任意球

按键	效果
左/右	调整角度
L3	与方向键相同
○	高弧度长传
上+○	低弧度长传
下+○	贴地长传
○+左/右	向左/右旋转的长传，方向以任意球画面为准，可配合上、下使用
□	普通力量射门（对方半场）
R1+□	较大力量射门（对方半场）
上+□	大力射门（对方半场）
上+R1+□	更大力量射门（对方半场）
R2+□	较小力量射门（对方半场）
下+□	减力射门（对方半场）
下+R2+□	更小力量射门（对方半场）
□+左/右	向左/右旋转的射门，可配合上、下使用
×	地面短传

·本方角球

按键	效果
左/右	调整角度
L3	与方向键相同
○	高弧度长传
上+○	低弧度长传
下+○	贴地长传
○+左/右	向左/右旋转的长传，可配合上、下使用
×	地面短传

·本方界外球

按键	效果	按键	效果
方向键	调整接球队员位置	○	远距离界外球
L3	与方向键相同	△	具有穿透性的近距离界外球
×	近距离界外球		

·本方球门球

按键	效果	按键	效果
左/右	调整角度	×	地面短传
L3	与方向键相同	○	开大脚

·本方点球

方向+□	指定方向射门	L3+□	与方向+□相同

·对方任意球

按键	效果
方向键	移动球员（有离罚球队员的距离限制，并且不得为人墙成员）
L3	与方向键相同
L1	换人
□	人墙全体起跳(本方半场)
×	人墙不起跳(本方半场)
○	人墙向前冲封堵射门并且起跳(本方半场)
○+×	部分起跳，部分向前冲并且不起跳(本方半场)

·对方角球

按键	效果
方向键	移动球员(有离罚球队员的距离限制)
L3	与方向键相同
L1	换人

·对方界外球

按键	效果
方向键	移动球员(有离罚球队员的距离限制)
L3	与方向键相同
L1	换人

·对方球门球

按键	效果
方向键	移动球员(有离罚球队员的距离限制)
L3	与方向键相同
L1	换人

·对方门将得球时(手抓住球)

按键	效果
L1	换人

·其他按键

按键	效果	按键	效果
Start	暂停，进入游戏选项菜单	L2+○	启动○存储战术
L2+R1	全队阵型逐渐压上(共5级)	L2+△	启动△存储战术
L2+R2	全队阵型逐渐拉后(共5级)	L2+□	启动□存储战术
L2+×	启动×存储战术		

训练相关

其实要充分体会实况带给我们的快感，不是简单的背下前面的"出招表"就可以解决的，而要迅速适应新一代实况的感觉，即能提高技术又能挣钱的挑战模式无疑是最佳的选择^_^从《WE6FE》开始加入的挑战模式在《WE7》中加强后得到了进一步的好评，被再度加强是情理之中的事情，前作中新增的进攻和防守两个模式也得到了保留。如前作一样，在WE-SOHP购买了价值500WEN的"自由设置障碍带球练习"后就可以在Tranning Mode的Challenge Mode中进入该模式并自行设置障碍，挑战新的难度。

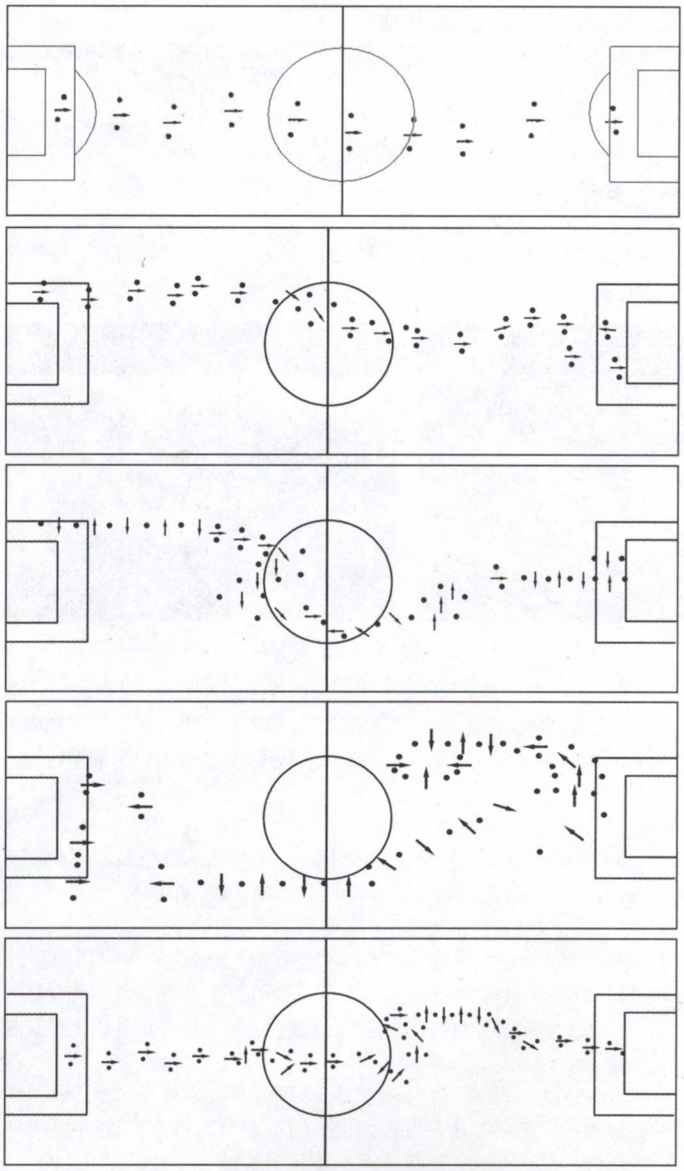
1、ドリブル 带球技巧挑战

主要规则：球出界，柱子被撞倒，超过时间为失败。

得分规则：在越短的时间内越少碰到柱子，获得的评价越高。

带球技术的多样化，使得带球过人成为游戏进攻的一大利器，带球是足球的基本技术，本作尤为重要。要尽量使用新动作，这样不仅可以更轻松的挑战，也能尽快适应游戏。

重点技术：R1急停回扣；斜向R2侧移；L1+十字键进行控球。



2、ショートパス 球员之间传球技巧挑战

主要规则：球出界或被对方抢去为失败。

得分规则：出球越快得分越高，另外最重要的是要充分调动对方猴子跑动，不然也得不到分。

重要技术：主要要注重短传精度和短传速度，注意一脚传球，这也正是WE的精华所在。

3、マニュアルパス 使用右摇杆手动传球挑战

主要规则：传球没有从两个柱子中间穿过不得分。

得分规则：球的飞行线路与两个障碍物的中点越接近，球速越快，得分越高。球从空中经过障碍物之间，同样有效。

重要技术：从前作开始把R3键本身的概念而非右摇杆引入游戏。利用压发式Manuel Pass来实现全方位传球，由于方向和力度以及最终的传球都是分段确认，使得这一挑战是最简单的。

4、フリーキックロングパス 定点长传挑战

主要规则：球没有命中圆圈范围(游戏默认的范围比实际显示的范围要稍大一些)，球出界，球命中得分范围前落地不得分。

得分规则：命中得分从低到高排列为：兰色、黄色、红色。

重要技术：长传精度，注意传出的球都略带外旋，所以要调整好。

5、フリーキックシュート 定点任意球射门挑战

主要规则：射中人墙或射到球门范围以外(包括门柱)不得分。

得分规则：命中得分由低到高为：球门以内、兰色、黄色、红色。

重要技术：由于强调了任意球的随机性，使得任意球射门没有太多所谓定势。只是要注意球员的射门精度、射门力量、任意球精度和弧度等能力。

6、ボールキープ 团队控球挑战

主要规则：球出界，被对手抢到或者选择了射门均为失败，随着时间进行，防守队员会越来越多。

得分规则：得分评价有低到高排列：对方半场，对方 30 米区域，对方禁区内（一般要有一半时间在对方禁区内）。

要点：利用开始时对方人少不会主动上抢，在对方禁区里尽量拿分。

7、オフェンス 进攻挑战

主要规则：球出界，被对手抢到，被解围过半场，本方越位或对方犯规都判定本方失败。

得分规则：带球突破射门得分最高。

推荐方法：1.利用肋部突破加速后的急停变向突破，对逆足精度要求较高。

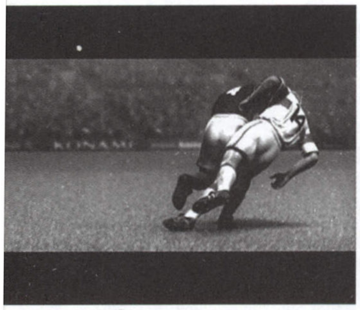
2.利用晃动拉开后卫，然后突破或者射门。

8、ディフェンス 防守挑战

主要规则：犯规，越位判定失败。

得分规则：短时间内断球并解围过半场得分最高，时间太长或球只出边线得分较低。

要点是在一开始一对一时就要果断下脚断球。









关于 ML 联赛

实际上作为一个实况玩家并不可能始终都有人来陪你切磋，所以，ML 联赛作为一个可以长时间沉浸于其中的比赛模式，了解并投入其中就相当有必要了。那么 ML 联赛究竟是怎样一个联赛呢？先让我们来看看他的运行方式吧

·赛程

MASTER LEAGUE 的赛程共分 43 周。以新加入的 D2 球队为例子，D2 联赛是从 13 周开始到 26 周结束，共 14 轮，中间穿插 D2 杯赛。如果赛季结束后排名在前两位就可以参加从 33 周到 35 周的升格战，由 D2 的前两名与相应赛区的 D1 前两名打单循环的附加赛，积分前两名升格为 D1 球队。36-43 周为季后期间，可以调整阵容，买卖球员。在 40 周后可以选择最多三支球队进行季后期间赛，由于没有工资的要求，所以可以利用比赛获胜挣钱。

D1 联赛从每年的第 7 周开始到第 32 周结束，共 26 轮。期间穿插 D1 杯赛。如果你的最终排名在前两位，就可以参加下个赛季的由 WEFA（WINNING ELEVEN FOOTBALL ASSOSCIATION 胜利十一人足球协会）举办的冠军杯赛。如果你的 D1 联赛排名在 3-6 位，你在下赛季 1-6 周还要参加冠军杯的资格赛，有 4 个 D1 联赛的前 6 名参加，分成 4 组的主客场小组赛。每组前两名获得参赛资格。冠军杯小组被淘汰的球队自动获得在 16 周开始的 MASTER CUP（大师杯）的资格。

在 43 周联赛期间，有 3 个交涉期，分别在 13-16 周；23-26 周；以及 36-43 周。第一个交涉期购买的球员可以马上在下场比赛上场，而第二交涉期可以购买一些契约到期的大牌球星，但要到下赛季才能上场。总之，第二个交涉期对于想提升球队实力的玩家是非常重要的。



总赛程

周	D2 联赛	D1 联赛	D2 杯赛	D1 杯赛	大师杯赛	WEFA 冠军杯	交涉期
1						资格赛 1 轮	
2						资格赛 2 轮	
3						资格赛 3 轮	
4						资格赛 4 轮	
5						资格赛 5 轮	
6						资格赛 6 轮	
7		1 轮				正式赛 1 轮	
8		2 轮				正式赛 2 轮	
9		3 轮		1 轮(1)			
10		4 轮				正式赛 3 轮	交涉间期 1
11		5 轮				正式赛 4 轮	交涉间期 2
12		6 轮		1 轮(2)			交涉间期 3
13	1 轮	7 轮				正式赛 5 轮	交涉间期 4
14	2 轮	8 轮	1 轮(1)		正式赛 6 轮		
15	3 轮	9 轮		2 轮(1)			
16	4 轮	10 轮			1 轮(1)		
17	5 轮	11 轮	1 轮(2)	1 轮(2)			
18	6 轮	12 轮		2 轮(2)			
19	7 轮	13 轮			1/4 赛(1)		
20	8 轮	14 轮	半决赛 1		1/4 赛(2)		
21	9 轮	15 轮		半决赛 1			
22	10 轮	16 轮				1/4 赛(1)	
23	11 轮	17 轮	半决赛 2			1/4 赛(2)	交涉间期 5
24	12 轮	18 轮			半决赛 1		交涉间期 6
25	13 轮	19 轮			半决赛 2		交涉间期 7
26	14 轮	20 轮	决赛	半决赛 2			交涉间期 8
27		21 轮				半决赛 1	
28		22 轮				半决赛 2	
29		23 轮		决赛			
30		24 轮			决赛		
31		25 轮				决赛	
32		26 轮					
33	升格战X2						
34	升格战X2						
35	升格战X2						
36	从 36 周到新赛季开始是联赛间歇期（转会，在后 8 周中表明）						
37							
38							
39							
40							
41							
42							
43							

各球队实名及分区

游戏	真实	缩写	中文	分区	国家
Bruxelles	Anderlecht	ADL	安德莱赫特	东部	比利时
Prague	Sparta Praha	ADL	布拉格斯巴达	东部	捷克
Valdai	Spartak Moscow	STM	莫斯科斯巴达克	东部	俄罗斯
Marnara	Dinamo Kiev	DMK	基辅迪纳摩	东部	乌克兰
Rhein	Bayer Leverkusen	LVK	勒沃库森	东部	德国
Rekoed meister	Bayern Munchen	BMC	拜仁慕尼黑	东部	德国
Westfalen	Borussia Dortmund	BDW	多特蒙德	东部	德国
Hanseaten	SV Hamburger	HSV	汉堡	东部	德国
Houptstadt	Hertha Berlin	HBL	柏林赫塔	东部	德国
Ruhr	Schalke 04	SLK	沙尔克 04	东部	德国
Weser	Welder Bremen	WBM	云达不来梅	东部	德国
Museumplein	Ajax	AJX	阿贾克斯	东部	荷兰
Feyenord	Feyenord	FYH	费耶诺德	东部	荷兰
Stadhuisplein	PSV Eindvohen	PSV	埃因霍温	东部	荷兰
Constantinahce	Fenerbahche	FBH	费内巴赫	东部	土耳其
Byzantinobul	Galatasaray	GTS	加拉塔萨雷	东部	土耳其
Peloponnisos	Olympiakos	OPK	奥林匹亚克斯	南部	希腊
Athenakos	Panathinaikos	PNK	帕纳辛奈科斯	南部	希腊
AC Milan	AC Milan	ACM	AC 米兰	南部	意大利
AS Roma	AS Roma	ASR	罗马	南部	意大利
Emilia Sud	Bologna	BLG	博洛尼亚	南部	意大利
Longobard	Brescia	BRS	布雷西亚	南部	意大利
Veneto	Chievo	CEV	切沃	南部	意大利
Lombardia	Inter	INT	国际米兰	南部	意大利
Juventus	Juventus	JVT	尤文图斯	南部	意大利
Lazio	Lazio	LAZ	拉齐奥	南部	意大利
Parma	Parma	PRM	帕尔玛	南部	意大利
Umbria	Perugia	PRG	佩鲁贾	南部	意大利
Abruzzi	Udinese	UNS	乌迪内斯	南部	意大利
Lisbonera	Benfica	BFC	本菲卡	南部	葡萄牙
Puerte	PET FC Porto	FCP	波尔图	南部	葡萄牙
Esportiva	Sporting Lisbon	SPT	里斯本竞技	南部	葡萄牙
Azur	AS Monaco	ASM	摩纳哥	西部	法国
Bourgogne	Auxerroise	AUX	欧塞尔	西部	法国
Aquitaine	Bordeaux	BDX	波尔多	西部	法国
Rhone	Lyonnais	LYN	里昂	西部	法国
Languedoc	Marseille	MSL	马赛	西部	法国
Ile De Frence	Paris SG	PSG	巴黎圣日尔曼	西部	法国
Nord	RC Lens	LNS	朗斯	西部	法国
Manzanares	Atletico Madrid	AMD	马德里竞技	西部	西班牙
Guadal quiur	Betis	RBT	皇家贝蒂斯	西部	西班牙
Galicia Sur	Celta Vigo	CTV	塞尔塔维戈	西部	西班牙
Galicia Norte	Deportivo La Coruna	DLC	拉科鲁尼亚	西部	西班牙
Catalura	FC Barcelona	BCN	巴塞罗那	西部	西班牙
Chamartin	Real Madrid	RMD	皇家马德里	西部	西班牙
Donosti	Real Sociedad	SCD	皇家社会	西部	西班牙
Naranja	Valencia	VLC	瓦伦西亚	西部	西班牙
PES United	PES United	PES	世界明星足球联队	西部	无
North London	Arsenal	ARS	阿森纳	北部	英格兰
West Miclands Village	Aston Villa	ATV	阿斯顿维拉	北部	英格兰
Lancashire	Blackburn Rovers	BBR	布莱克本	北部	英格兰
West London Blue	Chelsea	CLS	切尔西	北部	英格兰
Merseyside Blue	Everton	EVT	埃弗顿	北部	英格兰
West London White	Fulham	FLM	富勒姆	北部	英格兰
Yorkshire	Leeds	LED	利兹联	北部	英格兰
Merseyside Red	Liverpool	LYP	利物浦	北部	英格兰
Lloyd	Manchester City	MCC	曼城	北部	英格兰
Trad Bricks	Manchester United	MCU	曼联	北部	英格兰
Tyneside	New Castle United	NCS	纽卡斯尔联	北部	英格兰
North East London	Tottenham Hotspur	THS	托特纳姆热刺	北部	英格兰
East London	West Ham United	WHM	西汉姆联	北部	英格兰
Old Firm Green	Celtics	CLT	凯尔特人	北部	苏格兰
Old Firm Bule	Glasgow	RGS	格拉斯哥流浪者	北部	苏格兰
WE United	WE United	WEU	胜利十一人联队	北部	无

游戏中使用的俱乐部名称，绝大多数都有其特别的意义。下表中笔者把找到的特别意义公布出来，当然我并不能保证每一个都是正确的，如有其它看法，请来信。

各球队名称及意义

俱乐部名	意义
Bruxelles	布鲁塞尔
Prague	布拉格
Valdai	瓦尔代高地(莫斯科附近的国家公园)
Marnara	马尔马拉(基辅附近链接黑海和地中海的海洋,欧亚分界线之一)
Rhein	莱茵(德国行政区)
Rekoed meister	最高记录的大师(德语)
Westfalen	维斯特法论(德国北莱茵州区名,也是其体育场名)
Hanseaten	汉莎(十三到十七世纪北欧形成的经济政治圈,以汉堡周围为中心)
Houptstadt	首都
Ruhr	鲁尔(德国工业区)
Weser	威赛尔(距不来梅 32 公里的 汽车出口港)
Museumplein	阿姆斯特丹的摩斯费恩区
Feyenord	已获得授权俱乐部
Stadhuisplein	荷兰行政区
Constantinahce	君士坦丁堡
Byzantinobul	拜占庭
Peloponnisos	波罗本尼撒(古希腊著名战场)
Athenakos	雅典娜科斯(希腊著名地区)
AC Milan	已获得授权俱乐部
AS Roma	已获得授权俱乐部
Emilia Sud	爱米利亚南部
Longobard	伦巴族人
Veneto	威尼斯(意大利语)
Lombardia	伦巴第区,首府米兰
Juventus	已获得授权俱乐部
Lazio	已获得授权俱乐部
Parma	已获得授权俱乐部
Umbria	翁布里亚大区,意大利唯一不与海接壤的内陆大区
Abruzzi	阿布鲁孜,博罗尼亚六个区之一
Lisbonera	葡萄牙区名
Puerte	波尔图
Esportiva	葡萄牙区名
Azur	阿祖尔,法国南部蔚蓝海岸的旅游胜地
Bourgogne	勃肯地,法国行政区,美食闻名
Aquitaine	阿机坦,法国行政区,以葡萄酒闻名
Rhone	隆河,流经里昂的河,靠近阿尔卑斯
Languedoc	朗格道克,法国行政区
Ile De Frence	法国行政区
Nord	有日尔曼血统的人
Manzanares	曼萨那雷斯,西班牙大区
Guadal quiur	瓜达拉的哨兵(瓜达拉哈拉是西班牙大区)
Galicia Sur	加里西亚南部
Galicia Norte	加里西亚北部
Catalura	加泰罗尼亚
Chamartin	火星人
Donosti	多诺斯地,著名演员
Naranja	纳兰加,西班牙著名湖区
PES United	原创俱乐部
North London	北伦敦
West Miclands Village	西米克兰德的乡下人
Lancashire	莱卡锡郡
West London Blue	西伦敦的蓝军
Merseyside Blue	默西塞德的蓝军
West London White	西伦敦的白军
Yorkshire	约克郡
Merseyside Red	默西塞德的红军
Lloyd	劳依德,曼彻斯特的船级协会
Trad Bricks	商业的砖红色
Tyneside	特雷赛德郡
North East London	东北伦敦
East London	东伦敦
Old Firm Green	绿色老好人
Old Firm Bule	蓝色老好人
WE United	原创俱乐部

杯赛：采用主客场，总比分（客场进球优先）淘汰制的赛制，决赛则采用 1 场定胜负之赛制。赛季中途举行的杯赛，比赛不分级别，所有球队都有机会参加。

WEFA 联赛：采用主客场，循环赛+淘汰制的复合赛制，决赛则采用 1 场定胜负之赛制。

WEFA 联赛参赛资格：D1 各赛区头两名球队直接进入循环赛。D1 各赛区排名 3-6 名共 16 支球队在赛季结束后分成 4 个小组，进行进入下一赛季 WEFA 联赛的预选赛，每个小组前 2 名球队即可参加 WEFA 联赛。这样就共诞生了 16 支球队争夺 WEFA 杯。

WEFE 联赛开始阶段分成 4 个小组进行循环赛，每组前 2 名共 8 支球队将进入最后的淘汰赛，决赛将采取 1 场定胜负之赛制。

·ML 的运作也是有条件的

1、球队人数在 16 人以下。
2、所持点数-10000 点以下。
3、赛季结束时点数为负。

满足以上任何一个条件就会 GAME OVER，所以对资源的利用自然也就涉及到对钱（ML 联赛里叫点数）的获取上，具体每场比赛后都有一个获得点数的窗口，可能很多玩家也注意到过，但并不一定十分了解。

·点数获得

合计获得ポイント：合计获得的点数。
ベースポイント：比赛奖金。
ボーナスポイント：进球奖金。
收入ポイント：临时收入（冠军奖金、最佳射手、助攻王的奖金）。
支出ポイント：支出点数。
给与ポイント/节：每节给予球员的工资。
所持 Pts.：现在拥有的点数。

在 ML 联赛中，由于初期资源的不足和金钱的缺乏，势必在初期要尽量协调队内有限的资源，事实上对于球员的状态也就非常重要了，不要小看状态，它对球员能力的影响可是非常大的哟：）

·状态对主要能力的影响相关

各项能力	极好	较好	较差	极差	轻伤	轻伤愈	重伤愈
オフェンス	+12%	+6.4%	-8%	-16%	-32%	-6.4%	-12%
ディフェンス	+12%	+6.4%	-8%	-16%	-32%	-6.4%	-12%
ボディバランス	+12%	+6%	-12%	-18%	-18%	-6%	-12%
スタミナ	+12%	+6%	-6%	-8%	-24%	-4.8%	-9%
トップスピード	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-24%	-4.8%	-9%
加速力	+12%	+6%	-9%	-18%	-24%	-6%	-12%
レスポンス	+12%	+6%	-9%	-18%	-24%	-6%	-12%
敏捷性	+12%	+6%	-9%	-18%	-24%	-6%	-12%
ドリブル精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-24%	-4.8%	-9%
ドリブルスピード	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-24%	-4.8%	-9%
ショートパス精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%	-9%
ショートパススピード	+6%	+3%	-3%	-6%	-18%	-3%	-6%
ロングパス精度	+12%	+12%	-8%	-8%	-8%	-4.8%	-9%
ロングパススピード	+6%	+3%	-3%	-6%	-18%	-3%	-6%
シュート精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%	-9%
シュート力	+12%	+6%	-6%	-12%	-18%	-6%	-12%
シュートテクニック	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%	-9%
フリーキック精度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-18%	-4.8%	-9%
カーブ	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-18%	-4.8%	-9%
ヘディング	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%	-9%
ジャンプ	+12%	+12%	-8%	-8%	-24%	-6%	-12%
テクニック	+9%	+9%	-6%	-12%	-18%	-4.8%	-9%
攻击性	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-30%	-4.8%	-9%
メンタリティ	+12%	+6%	-9%	-18%	-30%	-6%	-12%

·不同位置球员的相关能力也不一样

位置	能力
GK	ディフェンス、ボディバランス、レスポンス、ジャンプ、ゴールキーパースキル
CB	ディフェンス、ボディバランス、レスポンス、ヘディング、ジャンプ
LIB	ディフェンス、スタミナ、レスポンス、ヘディング、ジャンプ
SW	ディフェンス、加速力、レスポンス、ヘディング、ジャンプ
SB	スタミナ、トップスピード、レスポンス、ヘディング、ジャンプ
DMF	ディフェンス、ボディバランス、スタミナ、レスポンス、ジャンプ
SMF	オフェンス、トップスピード、ドリブル精度、ロングパス精度、ジャンプ
OMF	ドリブル精度、ショートパス精度、シュート精度、テクニック、ジャンプ
CMF	ディフェンス、スタミナ、レスポンス、ショートパス精度、ジャンプ
CF	オフェンス、トップスピード、加速力、シュート精度、ヘディング
WF	トップスピード、加速力、ドリブル精度、ロングパス精度、シュート精度

有了心理的准备后，就要进入联赛了，先来熟悉一下 ML 联赛的菜单：

·ML 菜单

试合开始	比赛开始	L1 イースタンリーグ R1	东部赛区
情报を见る（D1 可按 L1 和 R1 换赛区）	观看情报	L1 ウエスタンリーグ R1	西部赛区
		L1 サザンリーグ R1	南部赛区
L1 ノーザンリーグ R1	北部赛区		

·Division1 リーグ D1 积分联赛

试合开始	比赛开始
顺位表	排名表
连胜记录	连胜记录
顺位推移	观看成绩顺位推移
チーム情报	球队的细节情报，可查看每个球员的进球数，助攻数和红黄牌数
ゴール.アシストランキング	射手榜和助攻榜
スケジュール表	场次的安排顺序表

·Division1 カップ D1 联赛杯

试合开始	比赛开始
トーナメント表	对阵形式表
チーム情报	球队的细节情报，可查看每个球员的进球数，助攻数和红黄牌数
ゴール.アシストランキング	射手榜和助攻榜
スケジュール表	场次的安排顺序表

·Division2 リーグ D2 积分联赛

顺位表	排名表
连胜记录	连胜记录
顺位推移	观看成绩顺位推移
チーム情报	球队的细节情报，可查看每个球员的进球数，助攻数和红黄牌数
ゴール.アシストランキング	射手榜和助攻榜
スケジュール表	场次的安排顺序表

·Division2 カップ D2 联赛杯

トーナメント表	对阵形式表
チーム情报	球队的细节情报，可查看每个球员的进球数，助攻数和红黄牌数
ゴール.アシストランキング	射手榜和助攻榜
スケジュール表	场次的安排顺序表

·WEFA チャンピオンシップ 冠军联赛

顺位表.对战表	分组排名表
チーム情报	球队的细节情报，可查看每个球员的进球数，助攻数和红黄牌数
ゴール.アシストランキング	射手榜和助攻榜
スケジュール表	场次的安排顺序表

·WEFA マスターズカップ 联盟杯赛

トーナメント表	对阵形式表
チーム情报	球队的细节情报，可查看每个球员的进球数，助攻数和红黄牌数
ゴール.アシストランキング	射手榜和助攻榜
スケジュール表	场次的安排顺序表

·プレーオフ 升降级比赛

プレシーズンマッチ	赛季后的友谊赛，可选择任意俱乐部球队比赛

·联赛模式表格详解

チームマネージメント	自己球队情报与管理
フォーメーション	球队阵型设定
交涉	交易球员
交涉を申し込む	购买交易球员
选定球员时选项	
移籍交涉を申し込む	申请转会球员
レンタル移籍交涉を申し込む	申请租借球员
トレード移籍交涉を申し込む	申请交换球员

比较対象にする	比较球员能力
交涉リストに加える	将球员放进交涉名单中
チームがら选ぶ	从所有球队中选择队员
国籍がら选ぶ	从国籍选择队员
全选手表示	全部选手按英文字母顺序选择队员
条件を设定して検索	检索项目选择队员
选手名	写入选手名查找
ポジショソ	按队员位置查找
身长.年龄　など	按身高年龄,利足脚,逆足精度等查找
能力	按选手能力值查找
特殊能力	按选手特殊能力值查找
给与 Pts	按工资多少查找
残り契约期间	按球员剩余的契约期间查找
検索オプショソ	检索设定选项
交涉リスト	交涉选手候补一览
放出する	放出球员
放出リスト	放出选手一览
交涉内容调整<IN>	购买交涉内容调整
交涉成立<IN>	购买交涉成立查看
交涉决裂<IN>	购买交涉决裂查看
交涉内容调整<OUT>	卖出交涉内容调整
交涉成立<OUT>	卖出交涉成立查看
交涉决裂<OUT>	卖出交涉决裂查看
交涉について	交涉说明
移籍情报	查看其它球队移籍情报
移籍予定情报	查看其它球队予定移籍情报
チーム历代记录	自分球队历届记录
チームデータ	查看球队资料
メソバー情报	查看历届球员进球和助攻数
シーズソ记录	查看历届球队战绩
通算成绩	查看总成绩及总共取得的奖杯
History	查看历届排名
トレーニソグ	进入训练模式
背番号修正	选手号码调整
チーム编集	所有俱乐部队编辑模式
选手育成	用所获得的 PTS 值进行育成球员（必须是育成球员才行）
カレソダー	本赛季所有比赛流程表
セーブする	记忆卡管理
环境设定	环境设定
MLについて	ML 说明
モードセレクトに尺る	退出

在积累了一定资金且俱乐部成绩有一定起色后,就可着手引进一些心仪的球员了,在转会上,本作继承了前作的系统,但还是有必要说明一下:

本作的交涉模式共有五中,以下分别论述。

一、契约期转会

最古老的转会模式,一直伴随 WE 的成长,也是最简单的方式。通过支付相当于球员 8-10 倍转会费的移籍金购买球员,交易成功后会直接扣除相应点数。

二、契约期租借

通过支付租借费来短期获得球员使用权的方式。选手工资按照其年薪和租借周数的比例分摊扣除。

三、契约期差额转会

即是用本队球员加上差额换取想转入的球员,是现在足坛的流行运作模式。我怎么想到了以旧换新(汗ˉ)。

四、契约结束后的自由转会

直接购买契约到期的自由球员,可以省去一大笔转会费。由于 COM 也会交涉续约一事,所以一般机会只有交涉期的第一节。

五、未所属的自由转会

直接转入未所属为任何俱乐部的球员,育成球员不需要支付费用。

·交涉技巧

一、有所属契约期结束球员转会

利用搜索引擎找到只剩下一年(在契约期设置一项选择 0-1 年)契约的他俱乐部球员,把需要的球员加入交涉名单,在赛季后调出名单(交涉 List)交涉。就可以免去转会费,只交涉年薪和契约年限。另外,也可以转入一些比较强,但不一定需要的球员,因为在交涉期的最后两节一般会有 COM 要求购买你刚转入的球员,由于你自己转会没有给转会费,这样就可坐收 8-10 倍的差额利润了。

二、交涉期的系统调整

要使用此方法,必须要在之前的“环境设定”中将 MASTER LEAGUE 进程中可进行环境设定的选项打开。因为对转会有影响的除了交涉金钱和俱乐部成绩外,还有 3 个因素。

1.移籍频度:COM 之间以及和玩家俱乐部的转会频度与星的数量成正比。

2.获得球员等级:COM 选择球员的能力标准与星的数量成正比。

3.获得之难易度:玩家转入球员的难度与星的多少成正比。

另外,原创球员的身价是根据能力高低和身体素质决定的,所以在转入原创球员时大可以将该球员能力调低,买入后再把能力变高。而其他球员也可用此法改变能力。

和 WE7 一样,本作由于版权原因,德国和荷兰等国的名单用了非实名和假的脸谱,名字还好改,但脸谱就比较麻烦了,为了方便广大玩家查找脸谱,现在将已经知道的脸谱编号所对应的球员名单也放出了。

·1 号皮肤(白人皮肤)

1.C·洛佩兹	67.鲁尼	133.因扎吉
2.基利·冈萨雷斯	68.哈格里维斯	134.卡纳瓦罗
3.克雷斯波	69.墨菲	135.内斯塔
4.艾马尔	70.?	136.布冯
5.J·萨内蒂	71.乔·科尔	137.安布罗西尼
6.萨穆埃尔	72.约翰·特里	138.阿尔贝蒂尼
7.卡斯特罗曼	73.兰帕德	139.托尔多
8.萨维奥拉	74.维恩·布里吉	140.菲奥雷
9.西蒙尼	75.劳尔	141.赞布罗塔
10.阿尔梅达	76.路伊斯·恩里克	142.加图索
11.坎比亚索	77.耶罗	143.费拉拉
12.普拉森特	78.?	144.托马西
13.雷东多	79.胡安夫兰	145.迪比亚吉奥
14.阿亚拉	80.埃尔格拉	146.孔蒂
15.卡瓦列罗	81.哈维	147.科斯塔库塔
16.索拉里	82.莫里恩特斯	148.莫菲奥
17.科维尔	83.卡西利亚斯	149.皮尔洛
18.维杜卡	84.特里斯坦	150.塔齐纳迪
19.儒尼尼奥	85.古蒂	151.C·萨内蒂
20.贝莱蒂	86.卡尼萨雷斯	152.库迪奇尼
21.儒尼尼奥·P	87.贝莱隆	153.奥多
22.塞萨尔	88.萨尔加多	154.莱格罗塔里埃
23.埃德米尔森	89.巴拉哈	155.米科利
24.内德维德	90.科洛·托雷斯	156.帕努齐
25.波博斯基	91.德.拉.托雷	157.范德萨
26.扬科勒	92.莫塔	158.斯塔姆
27.罗斯基	93.维克多	159.科库
28.德拉斯	94.文森特	160.奥维马斯
29.?	95.华金	161.德波尔兄弟
30.卡恩	96.普约尔	162.博格坎普
31.绍尔	97.利特马宁	163.范尼
32.巴拉克	98.海皮亚	164.马凯
33.戴斯勒	99.齐达内	165.博斯维尔特
34.比埃尔霍夫	100.弗雷	166.范博梅尔
35.杰里梅斯	101.巴特兹	167.罗本
36.扬克儿	102.?	168.范德梅德
37.诺伊维尔	103.利扎拉祖	169.范德瓦特
38.克洛泽	104.皮雷斯	170.岑登
39.C·梅策尔德	105.坎德拉	171.索尔斯克亚
40.拉梅洛	106.斯夸拉奇	172.德科
41.辛克儿	107.?	173.菲戈
42.鲍曼	108.梅克斯	174.库托
43.布特	109.罗伯特	175.鲁伊·科斯塔
44.弗雷德里希	110.萨尼奥尔	176.康西卡奥
45.莱曼	111.久利	177.保莱塔
46.史耐德	112.卡拉泽	178.穆图
47.沃恩斯	113.图多尔	179.基翁
48.桑德	114.比斯坎	180.卡尔平
49.M·劳尔森	115.达里奥·西米奇	181.莫斯托沃伊






49.M·劳尔森	115.达里奥·西米奇	181.莫斯托沃伊
50.托马森	116.罗伊·基恩	182.永贝里
51.赫尔维格	117.罗比·基恩	183.伊布拉希莫维奇
52.欧文	118.哈特	184.尼哈特
53.贝克汉姆	119.达夫	185.舍夫琴科
54.斯克尔斯	120.奥谢	186.蒙特罗
55.塔纳特	121.皮耶罗	187.弗尔兰
56.麦克马纳曼	122.佩索托	188.奥布莱恩
57.希曼	123.维埃里	189.麦克布莱德
58.史密斯	124.卡萨诺	190.雷纳
59.谢勒	125.托蒂	191.吉格斯
60.杰拉德	126.马尔蒂尼	192.贝拉米
61.米尔斯	127.科科	193.米哈伊洛维奇
62.?	128.马特拉奇	194.米洛舍维奇
63.巴特	129.佩罗塔	195.米贾托维奇
64.巴姆比	130.德尔维奇奥	196.凯日曼
65.加里·内维尔	131.尤里亚诺	197.科瓦切维奇
66.菲尔·内维尔	132.蒙特拉	198.斯坦科维奇

2号皮肤(黄色皮肤)

1.巴蒂斯图塔	34.尤米特·达瓦拉	67.铃木秀人
2.奥特加	35.巴斯图尔克	68.田中
3.?	36.伊尔汉	69.中村
4.卢西奥	37.埃姆雷	70.奥
5.?	38.奥坎	71.久保
6.希尔维尼奥	39.雷科巴	72.高原
7.萨拉斯	40.?	73.山下
8.?	41.多诺万	74.名良桥
9.?	42.楢崎	75.下田
10.希尔维斯特	43.松田	76.中西
11.R·巴乔	44.中田(浩)	77.山田
12.迪瓦约	45.宫本	78.小野
13.卡莫拉内西	46.稻本	79.坪井
14.?	47.中田(英)	80.远藤
15.科拉迪	48.小野	81.名波
16.弗雷西	49.明神	82.上野
17.?	50.户田	83.黑部
18.洪明甫	51.西泽	84.永井
19.黄善洪	52.川口	85.松井
20.金度勋	53.曾ケ端	86.石川
21.朴智星	54.秋田	87.大久保
22.李千秀	55.森冈	88.土肥
23.安贞焕	56.服部	89.三浦(淳)
24.李容杓	57.森岛	90.加地
25.崔龙珠	58.福西	91.茂庭
26.柳相铁	59.小笠原	92.永田

27.金南一	60.市川	93.藤田
28.李云在	61.中山雅	94.山田
29.宋钟国	62.铃木	95.广山
30.?	63.柳泽	96.手岛
31.?	64.?	97.本山
32.C·罗纳尔多	65.中泽	98.平山
33.哈桑·萨斯	66.大岩	99.三浦(和)

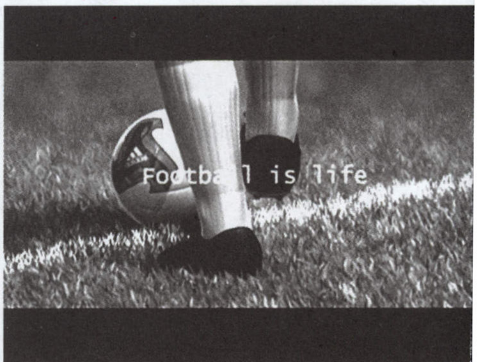
3号皮肤(赫色皮肤)

1.贝隆	16.?	31.?
2.里克尔梅	17.艾沃森	32.拉姆齐
3.罗纳尔多	18.利马	33.弗拉里
4.里瓦尔多	19.迪达	34.范布隆霍斯特
5.卡福	20.伊万·科尔多巴	35.范霍伊东克
6.埃莫森	21.米多	36.雷齐格
7.R·卡洛斯	22.戴尔	37.卡鲁
8.德尼尔森	23.费迪南德	38.努诺·格麦斯
9.罗纳尔迪尼奥	24.?	39.奇拉维特
10.马科斯.阿松桑	25.杰纳斯	40.迪乌夫
11.阿莫罗索	26.阿什利·科尔	41.拉易
12.阿德里亚诺	27.亨利	42.霍华德
13.G·席尔瓦	28.特雷泽盖	43.?
14.塞尔吉尼奥	29.马莱	44.三都主
15.儒尼奥尔	30.达尔马	

4号皮肤(黑色皮肤)

1.姆博马	8.维尔托德	15.马克莱莱
2.格雷米	9.阿内尔卡	16.卡努
3.鲁塔姆	10.图拉姆	17.哈塞尔巴因克
4.赫斯基	11.西塞	18.戴维斯
5.安迪·科尔	12.德塞利	19.克鲁伊维特
6.坎贝尔	13.?	20.西多夫
7.维埃拉	14.加拉	21.约克

本作实况虽然在操作上的强化并不多,但上手后的感觉,其变化不可谓不大,以至发售以来,国内各论坛骂声不绝于耳。但私以为,这正是KONAMI在足球游戏的游戏性与真实性的探索方面做出的选择,同时也在为即将到来的WE8作铺垫,相信实况足球的道路还会更加的宽广。



中场直接得分演示







机种:PS2　厂商:KONAMI　类型:ACT　发售日:2 月 19 日　文:CLOUD、αNumber 胡索艾云　责编:CLOUD

COOL GIRL

前言

随着网络时代的迅速到来，网络已经无孔不入地渗透到人们日常生活的方方面面,而便捷的网络使得世界变得空前和平,可人类也随之懒惰了起来。和平的岁月终不能持久,某日下午,这种表面的和平瞬间瓦解……来自发电卫星的供电突然一齐中断,引起了全世界前所未有的同时停电。这一瞬间,全世界的政治经济以及社会全面崩溃,人类面临着有史以来最大的灾难。这一天,后来被称为“Damnation Monday”。

自从这场未曾有过的恐慌发生之后，世界从表面上看起来又回到了过去那种和平的状态,但是在和平的背后却依然存在有无法消除的恐慌带来的伤痕,这恐慌以各式各样的形态在世界的每一个角落都留下了它的阴影，犯罪份子更是日益张狂。一个极其神秘的组织出现了……

他们是一个用最尖端的技术完全武装起来的特种部队。据说他们行动之后,无论是犯人、现场还是和事件相关的任何物品都不会留下任何行动的痕迹。又据少数的目击者称,这个部队由装备着写有“CG”标志的女性组成,于是人们开始叫这些看不到面目的女子为“COOL GIRL”……

关键词

年代:公元 2084 年,俗称“ADM0026 年”。

人口:世界人口数量在 2060 年超过了 100 亿,现在是 2084 年,人口增长至 132 亿。随着能源问题的解决,在亚洲地区,印度的人口数量急剧增长,于 2050 年达到 15 亿人口,超过了中国成为世界第一人口大国,现在则增长为 18 亿人。

太空电梯:Space Elevator。系指从 2079 年在印度架设第 1 号机,2085 年在巴西架设第 2 号机的两部连接地球表面和卫星轨道的太空电梯。所谓“太空电梯”,是指连接约 3 万 6000 公里高空的静止卫星轨道和地表之间的巨大电梯。近几年,能承受该电梯材料的相关研究得到长足发展,制造出在理论上能够连接数万公里长的材料——WHISKER(Si3N4-SiC 复合陶瓷)。

Damnation Monday:诅咒星期一。公元 2058 年 11 月 11 日星期一。天气:多云。全世界一齐停电,特大灾难。

Cy-D:仿照现实世界制作出来的虚拟计算机世界(CLOUD 按:这不就是 MATRIX 嘛),是“Cyber District(计算机特区)”的缩写。由于是根据假想而建造出来的与现实世界相似的地形与空间,所以被认为是创造出了第二个假想地球(Cyber-Sphere)。对于 Cy-D 的访问,一般来说是通过使用者自己的分身来进行的,由使用者在电脑终端处连接访问装置，即可令自己的分身登陆到 Cy-D 的世界内,在 Cy-D 内可自由行动,不过可访问区域有限,若要访问不同区域需从不同的终端处登陆。在 Cy-D 之内可以获得现实世界不能获得的情报信息,同时也会模仿出和现实世界几乎同样的感受,如受伤、疼痛等……

CARDINAL-GARRISON:首席卫队。专门打击阴谋及恶性犯罪的组织,是全球规模的秘密战斗机关。据说建立于第二次世界大战时期,具体建立时期不明。随着时代的发展,组织的作用也发生了变化,现在以镇压计算机犯罪为主。

COOL GIRL:CARDINAL-GARRISON 组织中的精锐部队。该部队是一支装备着带有“CG”徽章标记的车辆及武器等,用超凡的身手及灵活的头脑来解决各种事件的谜之美女军团。“CG”标志是部队名“CARDINAL-GARRISON”的缩写,但是由于基本上没人知道该组织的存在，所以少数的目击者便称这个美女军团为“COOL GIRL”。部队成员由世界各国选拔出来的精英组成。

WHAT'S COOL GIRL?

COOL GIRL 实际上是日本 TAKARA 公司于 2000 年推出的系列玩具小人,以时髦女性为主人公,并配以华丽的衣着及武器、附件等物,同时根据以上背景设定为主人公们打造出一个幻想的世界,COOL GIRL 目前有十余种造型,另外还有几个男性配角和机器人角色。

操作系统篇

飞鸟现实空间操作	ICE 之现实空间操作
○键——确定/斩	○键——确定/射击
△键——使用忍具/道具	△键——使用副武器/道具
□键——调查/开门	□键——调查/补充子弹/开门
×键——取消/跳跃	×键——取消/跳跃
L1 键——翻滚(轻按)/跃空(重按)	L1 键——翻滚/扑倒(连续按两下 L1)
L2 键——躲藏(靠近墙壁等障碍物)	L2 键——掩护射击(靠近墙等物)
R1 键——斩	R1 键——射击
R2 键——同△键	R2 键——同△键
START 键——进入主菜单	START 键——进入主菜单
SELECT 键——无	SELECT 键——无
十字键/上下——选择忍具/道具	十字键/上下——选择副武器/道具
十字键/左右——切换准星（手动/自动）	十字键/左右——切换准星（手动/自动）
左摇杆——移动/按下为显示地图	左摇杆——移动/按下为显示地图
右摇杆——转换视角/改变按下左摇杆出现的地图大小	右摇杆——转换视角/改变按下左摇杆出现的地图大小
飞鸟 CYBER 空间操作	**ICE 之 CYBER 空间操作**
○键——轻攻击(威力小,速度快)	○键——轻攻击(威力小,速度快)
△键——重攻击(威力大,速度慢)	△键——重攻击(威力大,速度慢)
□键——无	□键——无
×键——取消/跳跃(重按为大跳跃)	×键——取消/跳跃
L1 键——翻滚	L1 键——翻滚
R1 键——使用 SKILL	R1 键——使用 SKILL
START:进入主菜单	START:进入主菜单
注:CYBER 空间内只有 10 分钟的时间,逾期 GAME OVER。	注:CYBER 空间内只有 10 分钟的时间,逾期 GAME OVER,最终战有 20 分钟。
注:飞鸟有必杀技,发动条件为:对单人时，从背后攻击或跃起至敌上方攻击;对多人时,冲到敌人附近,在敌人出手前攻击,有四种形式,异常华丽!	注:移动中射击会降低命中率。

SKILL 篇

在 CYBER 空间内，按下 R1 可使用 SKILL。按住 R1 不放会出现指令单和示意图,按类型不同,SKILL 可分为:

△:SUPPORT 类(特殊用途时才会出现)

○:攻击类

□:防御类

×:其他类

SKILL 发动:按住 R1 不放,示意图出现,以正确顺序按下按钮,松开 R1,特技发动（示意图里箭头的位置即为最后按键的位置,)。

例如:要发动攻击类里的 BREAK,要经过以下步骤:

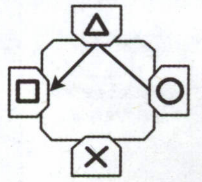
1、按住 R1

2、按○

3、按△

4、按□（箭头所在位置在□键位）

5、松开 R1



输入正确的指令后，如果不松开 R1 就不会发动 SKILL，利用这点可以平时先输入正确的指令,用到时再发动。

SKILL 解说（不含 SUPPORT 类）

○：攻击类

BREAK○△□：重伤害攻击防卫数据或破坏数据

Virus○×△：对防卫数据进行病毒攻击

Blast○□×△○：小范围攻击

BlackHole○×□△：释放黑洞，将敌人锁定，无伤害力

FireWall○□△×○：释放火墙，有伤害力，维持 30 秒

□：防御类

Slow□○△：降低敌人的速度，降为原来的 1/4

Wall□△○：作出防御物理攻击的墙壁，维持 30 秒，受强力攻击后消失

Bind□×△：使用后周围出现 8 个光球，按□键可射出光球，使敌人活动暂时停止

Protect□×○△□：使用后出现防护层，减轻伤害

Dash□△：高速冲刺

HighJump□×：4 倍跳跃

×：其他类

DownLoad×○：下载其他的 SKILL 数据或普通数据，获得信息

Modulation×△□○：对制御类数据使用，改变制御动作（如 ON/OFF）

Find×○△×：调查数据的信息

Tap×△○□：读取 CYBER 空间中"人"的思想

Search×□△：搜索出隐藏的情报文件

DiveOut×□○△：在潜入点上离开 CYBER 空间

飞鸟篇

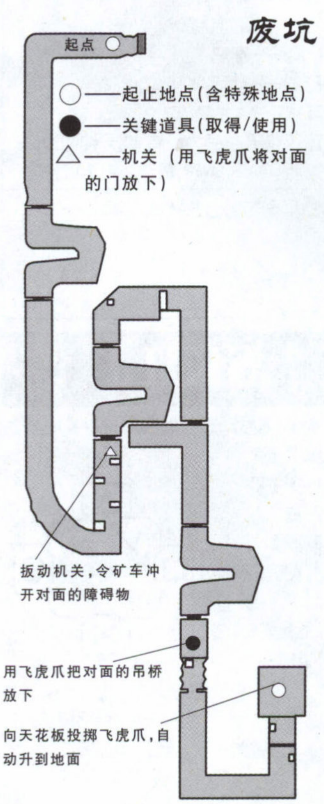
代号 CG-06 的飞鸟（ASKA）于 2084 年 5 月 17 日，放弃执行任务，行踪不明。CG 对她展开全面搜寻。

飞鸟与哥哥弧月（KOGETU）急速奔行于林间草丛，向着兄妹二人从小生活的地方——忍者之村前进。他们的目的只有一个——在忍者宅邸之中调查关于父亲被害的情报，为父报仇。到达目的地后，二人分头行动，飞鸟从废弃的矿坑潜入。

STAGE 1
日本　忍者屋敷

首先进入废弃的矿坑，沿路一直向前走，在弧月的提示下完成飞鸟的一些基本动作。行至一辆矿车边上，发现前边的门被坍塌的碎石所阻，无路可走。按□键调查矿车旁边的拉杆，扳动拉杆令矿车松闸向前滑行，撞出一条路来，得以继续前进。

前行不久，一道深沟横亘眼前，对面便是一座吊桥，需利用飞鸟的飞虎爪（フック）钩住对面的吊桥将其放下，随后即可通过。再往前走，一路向下跳跃，到达矿坑最深处之尽头，打败迎面而来的几个忍者后，经弧月提示使用飞虎爪从坑洞顶部飞出。



出口是一口井，便位于忍者宅邸（忍者屋敷）外侧的庭院中，周围一片静谧，所幸尚未被巡逻的忍者发现。从院子东边的门进去便可来到忍者宅邸的正门，但弧月说不宜从正门突入，还是从侧门潜入的好。回到庭院，从北门进去。门对面是一个一人多高的台子，跳扒上去，再从另一端跃下，进入忍者宅邸的厨房。

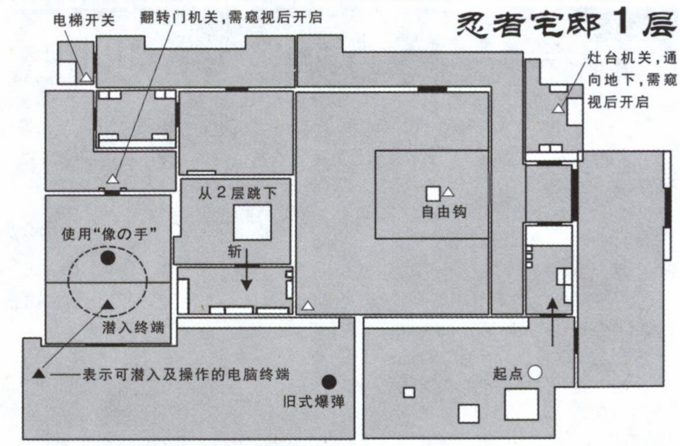
在一层最大的房间里，西南角上有一个电源开关，将其打开。出门一直向西，进入一层最西北角的房间，门边有开关，调查后发现房间向上升起，却是一个电梯。进入二层，出门打败几个忍者，将其中之一立足之处的木箱劈烂，露出地板上的窥视孔来，上前调查，发现一层的一条秘道，是一面墙上的暗门。

继续在二层探索，在东边发现第二个窥视孔，调查后看到厨房的灶台也是暗道的入口。在二层东南角四方形木栏的下边有一座石像，调查后发现只有左手是木头的，于是按○键将左手斩下，得到"像の手"。从出电梯后南边房间的方形缺口处可跃至一层的某密室，那面画着图案的墙可劈开，收集全部道具后用飞虎爪从天花板缺口回到二层。之后乘电梯返回一层。

前往从第一个窥视孔内看到的暗门，调查墙壁后进入，这里便是忍者宅邸的本堂，据弧月说他们的电脑终端便应该在这里，可飞鸟却只看到一个半圆形台座，上有一尊缺少左手的木像，将适才得到的"像の手"装在其上（方向键上下选择，△键使用），再次调查木像，台座旋转 180 度，将飞鸟送至本堂的另半边，木像的背后便是……

出门来到院落中，向东走，身后出现数名忍者，解决掉。在墙根发现一口大铁箱，调查后得到一个"旧式爆弹"，看上去似乎有百年的历史了。返回宅邸内，到达进入时的厨房，调查灶台即可开启通往地下的暗道。在几乎堆满了货箱的地下室中探索，干掉守卫在角落中的忍者，在最深处的地面上找到了一枚"新式爆弹"，同时发现，某侧的墙壁上有块矩形的颜色深于周围墙壁的地方，这里或许有蹊跷。

回到地下仓库的入口处，用飞虎爪从天花板离开，乘电梯前往二层。在获得"像の手"石像房间的西南角可以看到

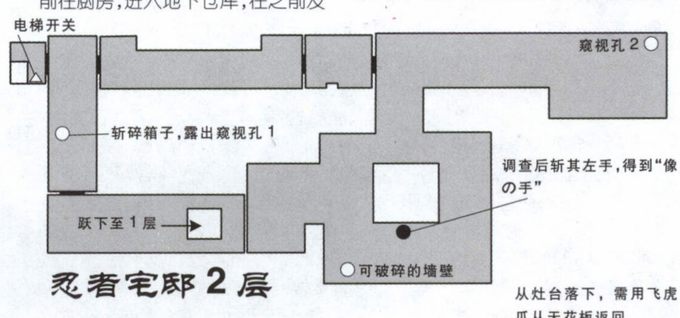


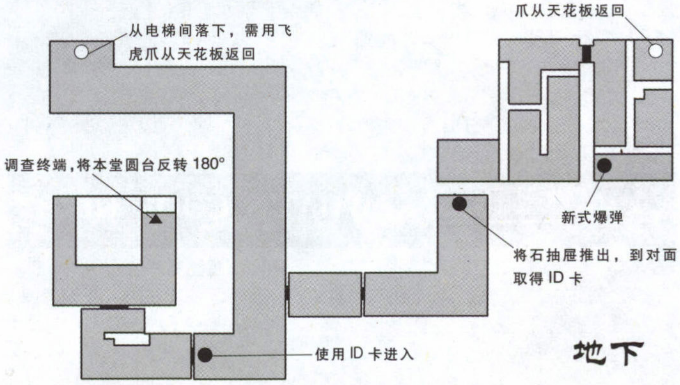
一处可破坏的墙壁，在弧月的提示下，先后用新旧两枚炸弹对墙壁进行爆破，最后用飞虎爪突破墙壁，从屋内飞出到忍者宅邸的外侧庭院。干掉出现的三个忍者，原路进入到一层的电梯间门口，此时由于电梯仍在二层，故可直接落到另一边的地下暗道中。

沿路前行，打倒守在深坑前的数名忍者，跃入第二个深坑，进入旁边的门内。在房间的最北面的墙上有半截露出的石块，调查后将其推入墙内。返回深坑，南行，发现前路为密码门所阻，需 ID 卡方可进入。遂返回暗道入口，用飞虎爪从天花板离开。

前往厨房，进入地下仓库，在之前发现颜色较深的也就是从另一侧推动石块的地方发现，这是一个石抽屉，从里面可以得到一张 ID 卡，刚好可以打开另一侧暗道的密码门。原路返回密码门前，使用 ID 卡开门进入房间。调查其内的电脑终端，将本堂的圆形台座旋转 180 度，令飞鸟可直接面对总电脑调查。

返回一层的本堂，按□键调查电脑，潜入 CYBER 空间。在这里不能携带任何现实空间中的武器，但是可以用一种叫做"SKILL PROGRAM（技能程序）"的功能来代替各种武器，对 CYBER 空间进行干涉。在 CYBER 空间内存在各种各样的文件，一般说来有技能文件、情报文件、





机密文件三种。首先需要掌握的是"DOWNLOAD（下载）"技能，方法为：按住R1键，指令菜单出现，顺序输入×、○，放开R1键。可以利用下载指令获取技能文件和情报文件中的信息。在CYBER空间内同样会出现虚拟敌人，只能用拳脚攻击来对付它们，○键为轻攻击，△键为重攻击，×键为跳，可以用连打○键再接△键的组合技，也可用跳起后连打○键的旋风腿技，另外，跳起后按△键为空中冲刺重拳。

搜集走廊内的全部信息，然后进入有自由钩的房间，获得重要情报——现实空间中的自由钩处便是通往宅邸顶部的电梯……飞鸟刚要走出房间的时候，一个虚拟机器出现，BOSS战。只需不断打击其核心即可，注意它的旋转、跳跃攻击。击碎机器后再度出现情报文件，下载后从总电脑终端处潜出，返回现实空间。

刚走出本堂，飞鸟的通讯器中便传来了弧月凄惨的叫声，看来他似乎落入了敌人的手里，急忙向有自由钩的房间奔去。到达后调查自由钩，来到宅邸最上层弧月果然落在忍者首领红云（BENIGUMO）的手中，此时屋顶突然发生剧烈爆炸，一艘飞船从上空飞过，将飞鸟带走…………

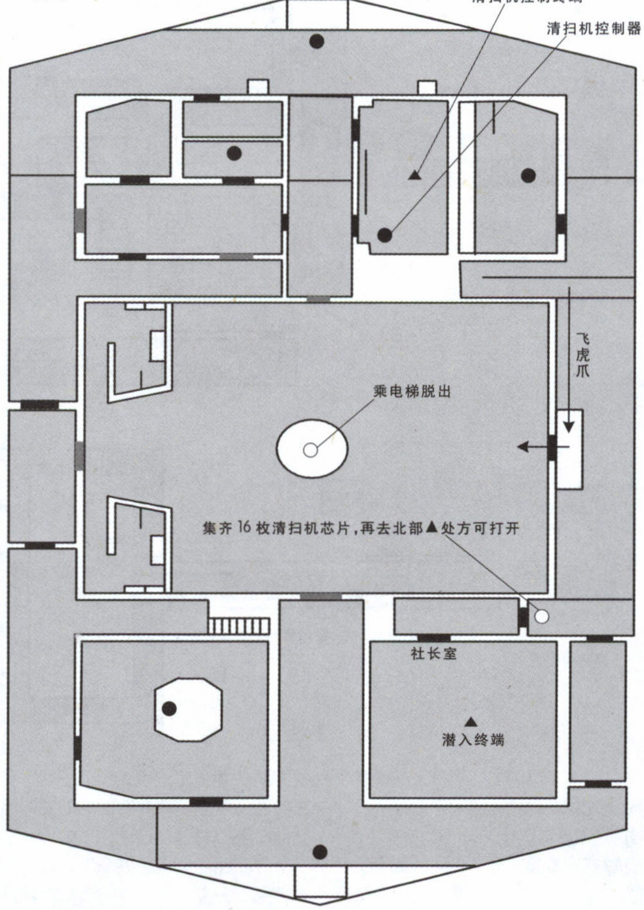
STAGE 2 日本 NET JUSTICE

飞船停在寂静的野地，飞鸟从昏迷中缓缓醒来，看到是CG的队友救了自己。行动指挥CG-08柯菲（COFFY）告诉飞鸟，总部已经发出对她的通缉令，让她不要再次擅自行动。柯菲说现在有一个新任务，如果飞鸟不接受，就要被组织除名且接受处分。飞鸟决定接受任务，柯菲说这次的任务是收集关于FGC的企业收购计划的情报，需要潜入NET JUSTICE极东支部的电脑终端。

飞鸟独自来到NET JUSTICE极东支部的大楼下，用射钩枪从外部进入大楼的50层。为了潜入社长室窃取情报，首先应解除社长室的密码锁，需要利用在大楼里做卫生的清扫机器人。第一个任务便是收集全部16个机器人身上的数据芯片。

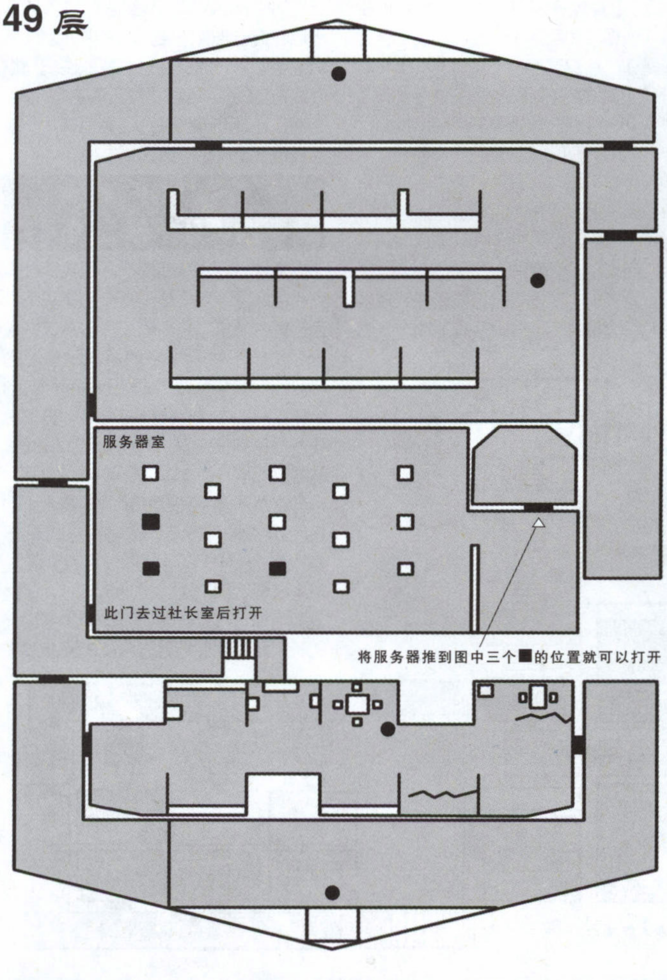
大多数机器人都能在走廊或房间内看到，遇到后按□键调查即可得到数据芯片。有部分机器人隐藏在十分隐蔽的位置，需要调查特定位置或使用清扫机控制器才能发现。控制器在50层的电脑终端房间内，得到后即可开始大范围搜索，注意看不到清扫机却能听见其蜂鸣声的地方，只要调查电梯按钮或使用控制器即可令其出现。本关能去的50、49两层都分布有清扫机，多跑跑就行。另外需要注意警卫，如果让他们发现了有侵入者，会立即叫来大批的援军，打起来比较麻烦，所以还是尽可能地以最快的速度解决他们为上。

50层



除说明外，两层中所有●都代表隐藏的清扫机，需使用控制器召唤。

49层



16枚数据芯片都到手后，前往50层的电脑室，调查后使用芯片（选中芯片按△键），打开位于本层的社长室大门。进入社长室，打倒躲在房间四角的四名警卫，从老板椅右侧调查桌上的笔记本电脑，潜入CYBER空间。习得TAP（偷听）、HIGH JUMP（高跳）、MODULATION（调制）技能，利用高跳到达本层的中央大厅，消灭全部敌人（三个滚动的圆球和随后出现的一只蛾子）后，于大厅西侧出现红色菱形晶体，使用调制技能将红色转为绿色，打开大厅外部东北向曲别针形走廊边的一扇门，进入后下载情报，得知大楼进入高度警戒状态，如果想要获得更高级别的机密情报则需要从其他终端潜入CYBER空间。随后房间内出现另一个红色菱形晶体，用调制将其转为绿色后，现实空间中49层西侧走廊上原本锁着的一扇门被打开，可从那里进入大楼的服务器室，利用中央管理终端潜入CYBER空间以获得机密情报。

返回现实空间，到达49层的服务器室前，调查密码门后发现，由于三台服务器未处于连通状态，因此该门被锁。需将三台服务器分别推到数据流经的通路上并恰好形成回路方可打开该门。如图所示将三台服务器推到相应的位置（3个■处），门开，进入调查终端，潜入CYBER空间。首先获得FIND（查看）技能，可以在不破坏文件的前提下获知文件中的内容。另外从情报文件中得知，在服务器连通处隐藏有5份机密情报，必须按照从机密情报（1）→机密情报（5）的顺序来调查方可完全获得，还有10份假情报混杂于其中，只能借助查看技能来确认。先把房间内的两个圆球干掉，地面上就会出现一行3个情报文件，只有先找到机密情报（1）并下载后才会出现第二行的3个文件（若连续下载2个假情报则需重头再来，两个圆球复出……），依次完成五行后，获得重要情报任务成功，房间内出现红色菱形晶体，调制后现实空间中50层的中央大厅门打开，需要进入大厅内的电梯，从屋顶逃走。

从CYBER空间潜出，不想身遭却埋伏着数名荷枪实弹的士兵，令飞鸟不敢妄动。终端监视器的屏幕上出现了一个衣着华贵的男子，而飞鸟的杀父仇人——红云，也站在他的身后……愤怒的飞鸟将屏幕一刀两断，又利落地干掉旁边的士兵，走出房门。躲过或干掉不断涌现的士兵，一直来到中央大厅上方的门前，正待进入时却看到众多士兵将大厅团团包围。跃入大厅，打倒一干士兵，按动矗立在大厅中央的圆柱形电梯的按钮，在2分钟内全力与士兵周旋，等待电梯的到来。2分后，电梯到达，飞鸟乘坐电梯前往顶层。面对包围过来的士兵，飞鸟一时间不知该如何脱身，所幸柯菲及时赶到，用强大的火力掩护飞鸟逃走。飞船内，柯菲再次训斥飞鸟不该单独行动，这次幸好是任务和她个人的事有了交集，否则组织一定会严惩不怠的。敌人的目的是得到含有特殊基因的飞鸟的身体，此次任务是到马绍尔群岛调查FGC对于遗传基因有何阴谋。

STAGE 3
马绍尔群岛　第2工厂

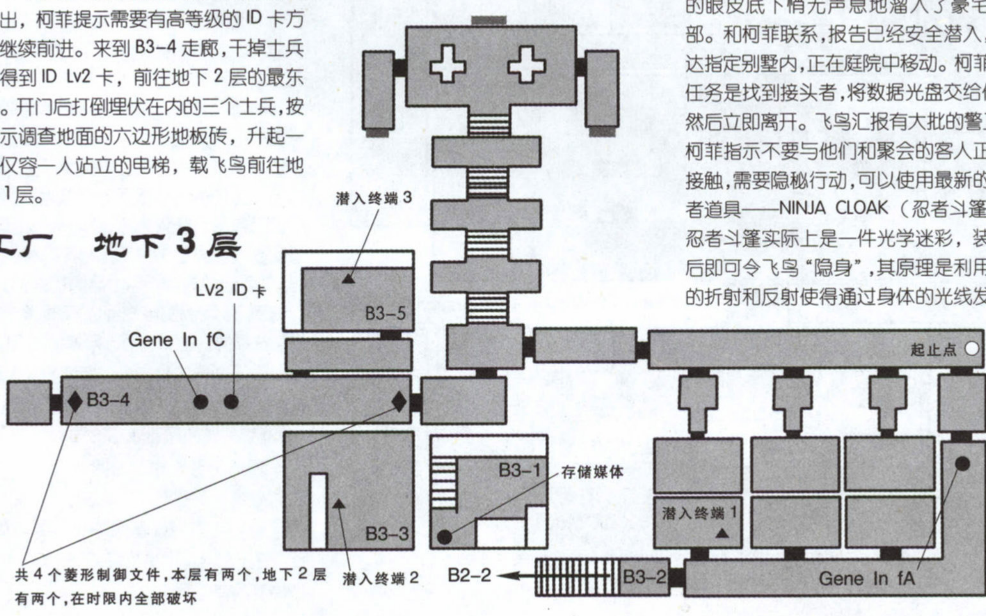
潜入热带风情的马绍尔群岛，在柯菲的指示下准备从货运门旁的通风口内进入工厂。有关遗传基因的情报多半便藏在CYBER空间内，柯菲令飞鸟只要见到可潜入终端就潜入进去调查。同时在这个实验室内所有的数据格式都很特殊，必须有专用的存储媒体方可记录，因此任务之一便是找到存储媒体并保存重要情报。

在地下3层转几圈，找到两个终端，因为没有存储媒体而暂时不用潜入。从南部的B3-2楼梯上到地下2层，之后从B2-1楼梯再下到B3-1房间，打倒守卫的两名士兵，从西南角的计算机台前找到存储数据用的光盘。现在可以去找终端潜入了。首先返回地下3层，从终端1处潜入，发现重要情报便位于潜入点旁边，出门向西走，进门后下载获得DASH（冲刺）技能，打碎四堵墙，去图示之处下载情报文件，获得Gene In fA指令，随后返回潜入点处，以△键起始输入指令，将重要情报下载至光盘中。

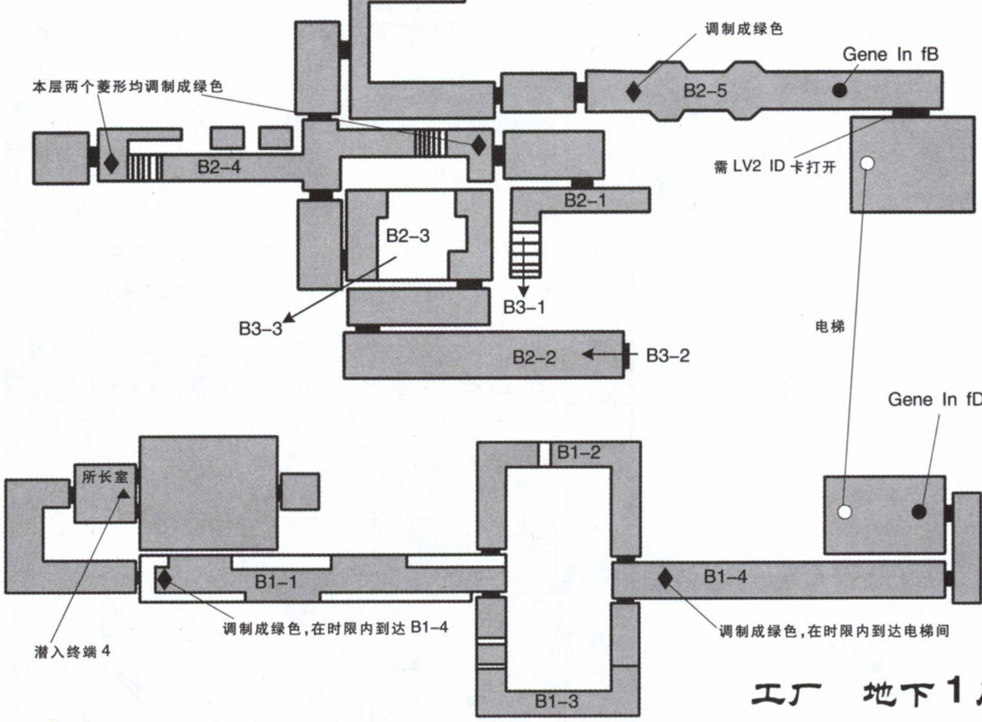
再去地下2层，从B2-3房间跃下，到B3-3房间内，找到终端2潜入。重要情报文件位于B2-3的东侧，沿路进入地下3层的B3-4走廊，将走廊两端及上层B2-4走廊两端的四个菱形晶体破坏（用破坏技能），注意碎掉其中之一后，时间限制开始作用，需在一定时间内将四个全部破坏，否则还得重来，建议先从上层的B2-4走廊开始弄起，搞定上方的两个再到下层击碎另两个，时间应该足够。都破坏后，在B3-4走廊中央会出现情报文件，下载后可得Gene In fC指令，返回B2-3，将重要情报下载至光盘中。

前往B3-5的终端3，潜入后看到重要情报文件在同一房间内，去B2-5长廊，先将西侧入口处的红色菱形晶体调制成绿色，打开走廊对面的门，然后在时间限制内破坏两堵墙走入门内，下载其中的情报文件，获得Gene In fB指令，返回B3-5，将重要情报下载至光盘中。得到3个重要情报之后从终端3所在房间走出，柯菲提示需要有高等级的ID卡方可继续前进。来到B3-4走廊，干掉士兵后得到ID Lv2卡，前往地下2层的最东侧。开门后打倒埋伏在内的三个士兵，按提示调查地面的六边形地板砖，升起一部仅容一人站立的电梯，载飞鸟前往地下1层。

工厂　地下3层



工厂　地下2层



工厂　地下1层

注意在本层增加了手持火焰喷射器的敌人和移动机枪，喷火者被打倒后会爆炸，所以要在他倒下前和他拉开距离，否则爆炸会波及自身。来到东侧的所长室内，其办公桌后面的两扇门均不可打开，只得通过桌上的终端4潜入CYBER空间。重要情报文件就在所长室内，前往B1-1长廊，在西侧入口旁边找到红色菱形晶体，将其调制为绿色，东侧B1-2、B1-3回廊的门打开，必须在时间限制内进入B1-4长廊，途中需要用破坏技能打碎一堵墙。在B1-4长廊的入口处再次调制红色菱形晶体为绿色，电梯间的门打开，需在时间限制内打碎三堵墙进入电梯间，下载文件，获得Gene In fD指令。返回所长室，将重要情报下载至光盘中。

回到现实空间，飞鸟准备将数据传给柯菲，却发现无法解析，柯菲命令飞鸟把数据光盘先带出来，到位于地下3层的起点处脱身。飞鸟了解到重要情报的内容，告诉柯菲自己明白了为什么被敌人追杀的理由，就是她身上有超凡的遗传基因。从所长室东侧大房间的角落里可以找到一张ID Lv3卡，能够打开旁边电梯的门，那里可以直通地下3层，沿路直走到脱出地点，收到柯菲的指示。飞鸟问脱身后将光盘交给谁，柯菲说把光盘交给指定的接头者，提醒飞鸟注意，那人性格古怪，但非常敬业，还算可靠。于是飞鸟直接前往格尔纳达。

STAGE 4
西班牙　聚会场

豪宅，舞会，戒备森严。无数黑衣黑墨镜的保镖以及隶属于FGC的军队士兵在别墅内外来回逡巡着，飞鸟从这些人的眼皮底下悄无声息地溜入了豪宅内部。和柯菲联系，报告已经安全潜入，到达指定别墅内，正在庭院中移动。柯菲说任务是找到接头者，将数据光盘交给他，然后立即离开。飞鸟汇报有大批的警卫，柯菲指示不要与他们和聚会的客人正面接触，需要隐秘行动，可以使用最新的忍者道具——NINJA CLOAK（忍者斗篷）。忍者斗篷实际上是一件光学迷彩，装备后即可令飞鸟"隐身"，其原理是利用光的折射和反射使得通过身体的光线发生改变，直接显示出身体周围的景物，从而令人看起来像"隐身"一般。不过由于技术限制，计算出身周景物需要一定时间，因此跑动时无法隐身，只有静止站立或缓步行进时方可奏效。装备方法很简单，只要在副武器栏中用十字键选定"忍者**クローク**"一项即可装备。

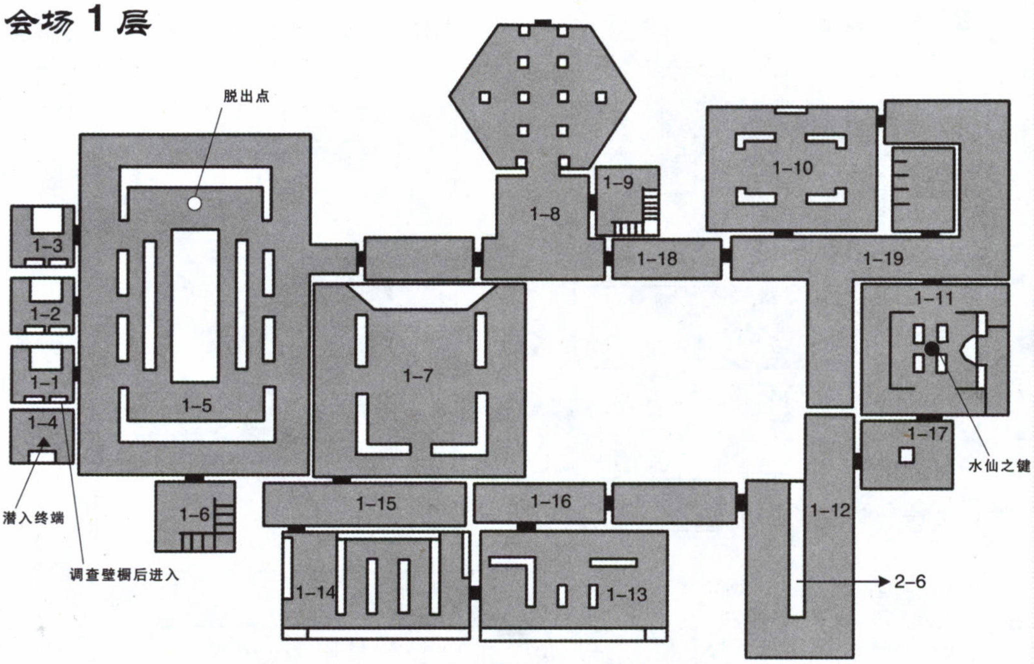
首先在花园1-5内西侧调查，第一间房间1-1名为"水仙之间"，被锁，暂时无法打开，其余两间1-2和1-3分别为"百合之间"与"向日葵之间"，无特别。从花园东侧出口向里走，注意在1-8躲开警卫，直接通过东侧走廊一直向东走，进入1-11。这里是一个小赌场，房间中央的地面上有什么东西烁烁放光，等警卫走过后上前调查，得到一把"水仙之键"，可以用来打开1-1"水仙之间"的房门。返回花园。

避开警卫的耳目，从副武器栏中选好"水仙之键"打开1-1，在屋内的床上发现一份备忘录，是一个名叫布里先生（Mr.ブーリー）的人所留，他用很轻佻的口吻说能进入这个房间不简单，送给看这份文件的人一个礼物——"呼叫铃"，还说如果好好调查一下这个房间便会有新的发现，随后得到"呼叫铃"。看来这布里先生应该便是接头者了，调查门边的壁橱，发现一个隐藏房间1-4，这里是一个潜入终端。

潜入CYBER空间，不断下载文件以获得情报，主要情报为"布里的备忘录"及数种花草的资料。在1-2"百合之间"内下载到新能力"SEARCH（搜寻）"，由于这个别墅内的CYBER空间被布里先生动了手脚，因此有部分情报文件必须通过搜寻能力方可出现。前往1-8，看到一个人头四脚类似蜘蛛的怪物，打倒它之后可下载到另一情报。返回终端1，潜出。

小心地从警卫旁边打开1-6楼梯口

会场1层



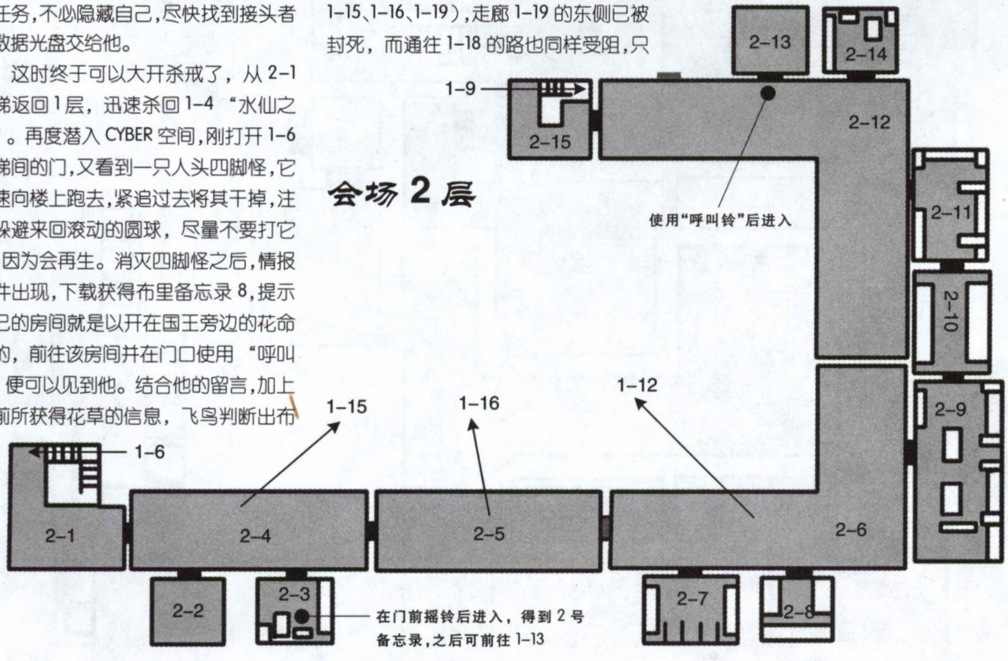
的门，此时也许会引起他的怀疑，不过不要害怕，只要他不立即拔枪，那么就有机会迅速从他头顶跳过或从身旁绕过，处于怀疑状态的警卫不会顾及身边发生的任何事（CLOUD按：除了你去主动攻击他，不过话又说回来，如果主动攻击警卫或宾客都会导致任务失败，当然被警卫发现形迹也是同样的下场……）。沿楼梯上到2-1室，走出后进入2-4走廊，房间2-2是"飞燕草之间"，没什么特殊的，但是如果在2-4房间"长春花之间"门口摇一摇"呼叫铃"的话，那么在里面的桌子上便会多出一张布里留下的2号备忘录文件，提醒飞鸟，他还在CYBER空间里留下了最后一条消息，需要去1层的隐藏房间终端处潜入方可获得，另外作为礼物，他还在这张纸下面放了一枚炸弹。飞鸟读完消息，立刻将纸下的炸弹扔到屋外，剧烈的爆炸将房门炸得粉碎，同时也惊动了所有的警卫。柯菲通知飞鸟：改变任务，不必隐藏自己，尽快找到接头者将数据光盘交给他。

这时终于可以大开杀戒了，从2-1楼梯返回1层，迅速杀回1-4"水仙之间"。再度潜入CYBER空间，刚打开1-6楼梯间的门，又看到一只人头四脚怪，它迅速向楼上跑去，紧追过去将其干掉，注意躲避来回滚动的圆球，尽量不要打它们，因为会再生。消灭四脚怪之后，情报文件出现，下载获得布里备忘录8，提示自己的房间就是以开在国王旁边的花命名的，前往该房间并在门口使用"呼叫铃"便可以见到他。结合他的留言，加上之前所获得花草的信息，飞鸟判断出布里的房间应该就是2层的2-13"天人花之间"。返回现实空间。

进入1-12回廊，跳到横在面前的平台上，使用飞虎爪抓住2-6走廊的围栏边，飞身而上，通过2-9、2-10、2-11三个房间，到达2-12走廊，2-14是"抚子之间"，无甚特别，而2-13便是"天人花之间"，在门外摇响"呼叫铃"，推门进入，看到一个青年男子伫立其中。他"温柔"地向飞鸟问候着，并称赞她的美貌，飞鸟一贯不喜如此，挥刀斩去，不料对方身手矫健，轻松回避开来。惊讶于对方速度的同时，飞鸟越来越听不下去男子所说的话，手里剑连珠飞出，却均被闪开。原来男子便是留言的布里，也就是接头者，柯菲所谓的"性格古怪"看来指的就是爱捉弄人及调戏女性吧。飞鸟将光盘交给他，任务完成，准备从起点撤退。

此时通往1层的楼梯门已被封锁，只有从2层直接跳到下面（走廊1-12、1-15、1-16、1-19），走廊1-19的东侧已被封死，而通往1-18的路也同样受阻，只得进入1-10房间。一名穿着红色"超短裙"的女士正等在这里，用枪瞄准了飞鸟，飞鸟也抽出了她的刀，二人对峙起来，千钧一发之际，FLAME通过无线电告诉二女她们是同伴，剑拔弩张的气势立即转嫁到从旁边扑上来的警卫身上。原来红衣女便是ICE，飞鸟的同僚，二女看来互不服气……会过ICE之后，走廊1-18上的路障消失，直接奔向撤退点，打倒沿途出现的士兵及警卫，尤其要小心在1-5花园内的敌人，可迅速使用飞虎爪从屋檐逃走。在屋顶，飞鸟向柯菲报告遇到了ICE的事以及任务顺利达成，然后不等柯菲说完便又擅自离开，就在飞鸟跃下屋顶向树林中跑去之际，忍者头领红云带着自己的几名忍者手下悄然出现在飞鸟刚刚待过的地方，眼里露出了一丝不易察觉的杀意……

会场2层



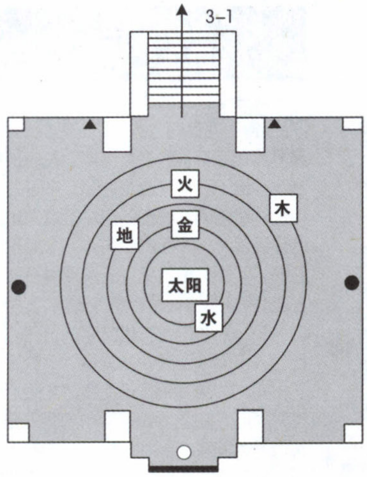
STAGE 5
贝尔 遗迹

飞鸟来到古代遗迹的内部，与柯菲联络，得知此处有大量陷阱，同时也有少量FGC的敌兵驻扎在此，同时从总部得到了一份不完全的遗迹地图，多少会对行动有所帮助。眼前的这片区域是遗迹的屋顶部分，大厅的中央是一个方形的石台，周围环绕着另外五座顶着石球的台座，房间北边有两台潜入终端，东西两侧各有一根雕刻着古代文字的石柱。先行潜入CYBER空间一探究竟，下载文件后得知，中央的方形石台名为"太阳之台座"，而周围的五个台座则由内至外分别代表着太阳系的水、金、地、火、木五大行星。至于石柱上的古代文字，暂时无法解读，只有在获得了某种解读装置并将文字带到CYBER空间中，利用红色的程序方可彻底解读。

返回现实空间，从北侧的楼梯口下到遗迹3层，于3-1室迅速右转杀掉一名士兵，斩碎角落里的箱子，得到一部"古文记录仪"，是由兹科夫斯基博士发明的，能够解析石柱上的古代文字。装备"古文记录仪"，从旁边的石柱上获得"古代文字F"。回到屋顶，从两侧石柱分别获得"古代文字A"和"古代文字B"，进入CYBER空间，于红色程序处按R1键，以△键起始输入不同指令，解读古代文字。从"古代文字A"当中得知：神圣的时刻是——水星在5点钟位置；金星在12点钟位置；地球在10点钟位置；火星在12点钟位置；木星在2点钟位置。将太阳台座周围的五大行星按照相应的时刻顺时针推动到位，太阳台座的顶部便会缓缓打开，似乎可以容纳什么东西进去。

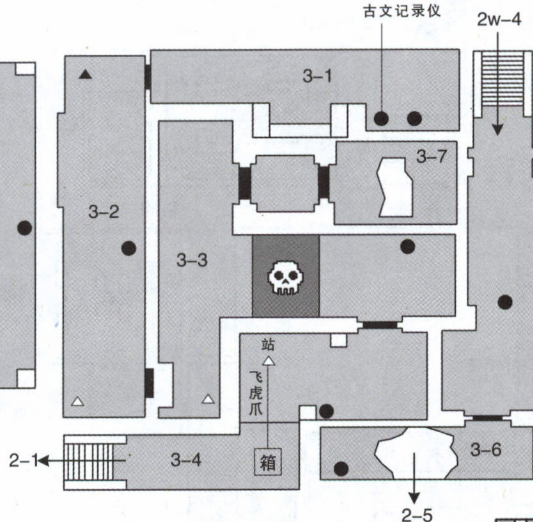
这里暂时无甚用途，继续向下探索。回到3阶，沿路前行，3-2室进门处有一个潜入终端，跃过中间的浅坑，干掉自行机枪，调查古代文字石柱，获得"古代文字G"。扳动下方浅坑中的机关1，从右侧门下进入3-3，扳动机关2，连接3-2和3-3的门落下，在上方形成通路。从浅坑中爬出，干掉躲在箱子后的两个敌人，跃过东侧深沟（掉下必死），斩破自行机枪，调查石柱获得"古代文字H"。进入3-4，调查石柱获得"古代文字I"，站在机关3上令门打开，用飞虎爪将对面的石箱拽过来，推动石箱压住机关，沿楼梯下到遗迹2层。

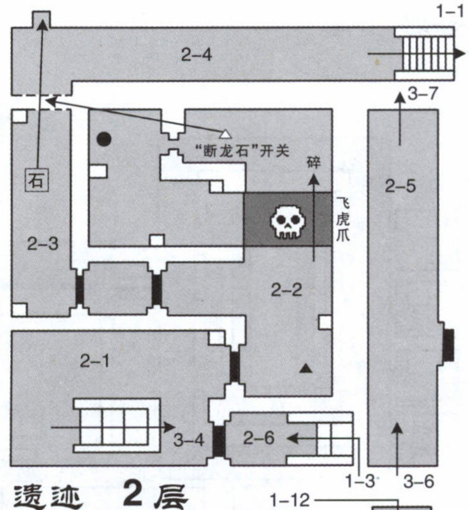
打倒敌兵进入2-2室，面前又是一个终端，干掉两个敌兵，小心房间中的深坑，靠东墙面向北侧站立，面对易碎的墙壁，使用飞虎爪飞身而过，撞碎墙壁，露出隐藏房间，内有机关4，可控制2-3北边的"断龙石"的升降。2-2的西北角上可以获得"古代文字D"，前往2-3，目前断龙石不能完全沉入地面，但足够飞鸟通过。跃入狭长坑道，杀掉敌兵，沿台阶下到遗迹1层。打倒数名敌兵后，在两处石柱分别获得"古代文字R"和"古代文字Q"，在影壁墙的东侧地面找到一块干燥的"イキトスの棉花"。来到1-4室前，看到从上方落下的断龙石压住了一块似乎有某种图案的方形石块。向南进



遗迹 屋上

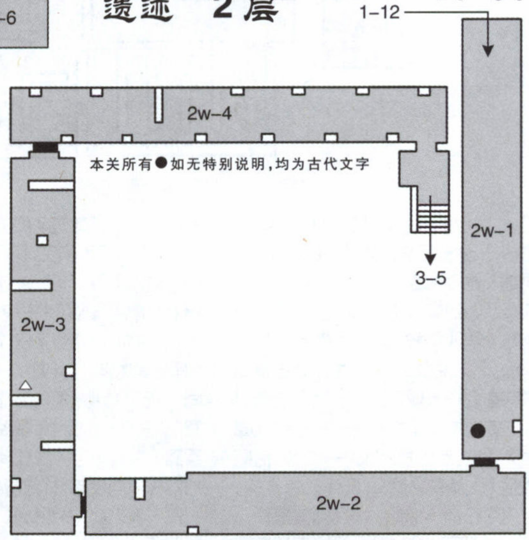
遗迹 3层

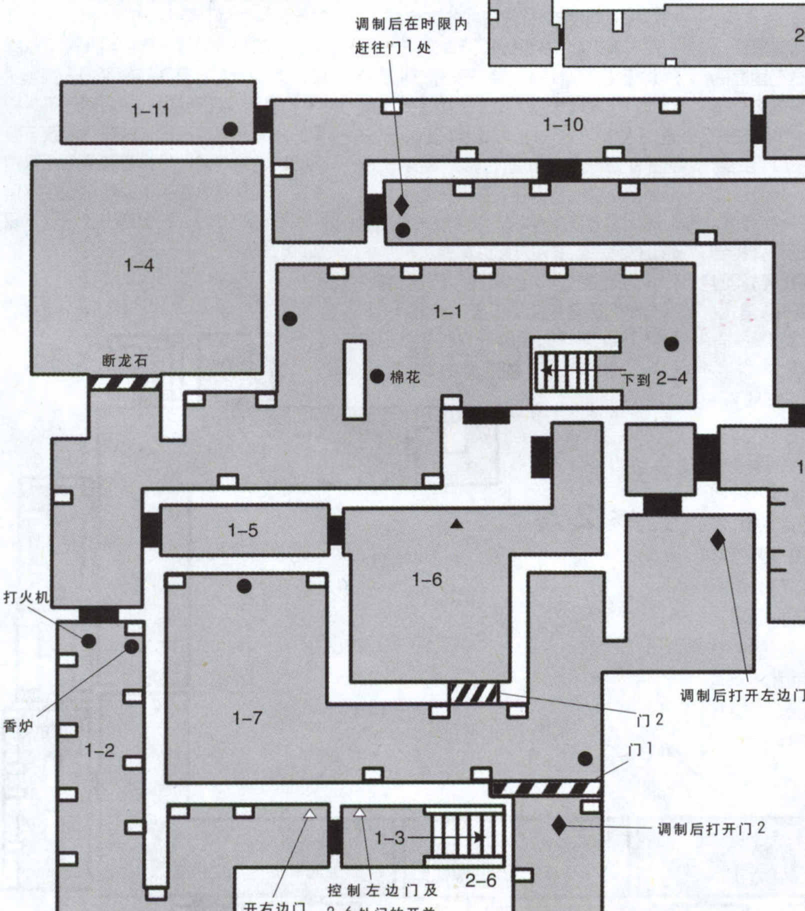




遗迹 2层

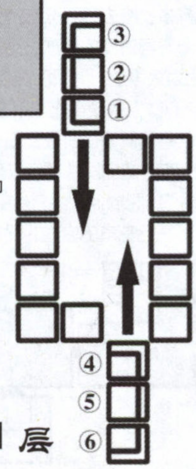
遗迹 2层外周





遗迹 1层

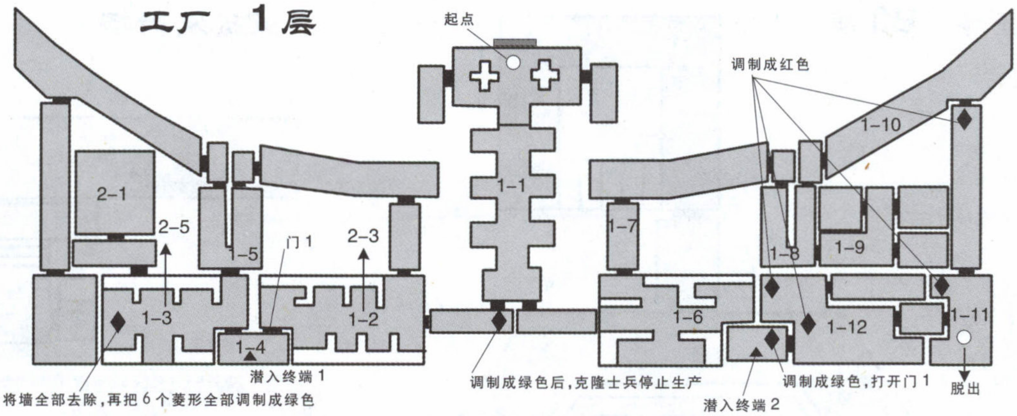
1-4内推箱子解法



入1-2室，里面呼啸凌厉的风声和无影的攻击对飞鸟造成了极大的伤害，门口附近的地面上有个闪闪发光的东西，拾起一看，原来是个打火机，而旁边的石龛中恰好又有一只香炉，将棉花放入香炉并用打火机点燃，随着烟雾的弥漫，飞鸟看到了袭击自己的“真凶”，原来是隐藏在墙壁中的巨斧。躲过巨斧前进，到1-3调查机关5，将旁边的门关闭，同时打开从台阶上到2-6处通往2-1的门。来到机关4处，把断龙石升起，沿原路返回到1-4室前。将断龙石压住的石块向内推动数格，让出断龙石落脚之处，回到上层再度扳动机关4，令断龙石完全放下，上边和地面平齐。前往2-3室，将有图案的方形石块推到对面墙上的方形黑洞内，使其落入下方的1-4室内。之后沿台阶下到1-1，进入1-2，扳动机关6，打开门出去后再扳机关5，返回2层，扳动机关4，将断龙石升起，从2-6回到下层。

进入1-4，看到6块带图案的方形石块，需要将它们在中间拼成一幅完整的鹰形图案。拼图的方法如图所示，基本原则是将6块石头从中间分成左右各三块，左边三块按①②③的顺序从上方缺口推入，右边三块按④⑤⑥的顺序从下方缺口推入，注意不要让石块贴墙或卡在两块矮石间即可自由推动。将图案拼合完整之后，1-5走廊左侧的门便会打开，进入1-6室。

这里是一个半封闭空间，刚一进入，门便打不开了，从地上获得“太阳の石”，这里只有一部潜入终端可用，只得从这里潜入CYBER空间。走出到1-7，于图示位置将红色菱形晶体调制成绿色，打开旁边的门，经过1-8室到达1-9，在走廊的尽头处（下层）将红色菱形晶体调制成绿色，1-7室南端的一道密门打开，必须在时限内进入，在这里调制红色菱形晶体为绿色，打开现实空间内1-6室南边的门。回到现实空间，从1-7室内获得“古代文字O”和“古代文字P”，随后前往1-9，在下层东侧找到“古代文字N”，西侧尽头找到“古代文字M”。前往1-11，获得“古代文字L”，从1-12向上，进入2层外周。这里地图不算复杂，只要一直前进即可，打倒沿途的敌人，于2w-1得到“古代文字C”，于2w-3将机关7扳动，最后从2w-4东南沿台阶上到3-5。一直向南走，途中获得“古代文字K”，在南部通道西侧得到“古代文字J”，从中间的缺口跃下，至2-5走廊。一直向北走，从尽头处爬到上层，到达3-7室。出左侧门，经3-3、3-2两室来到3-1，从楼梯上至屋顶部分。将之前得到的太阳石于太阳台座处使用，台座升起，下边却是一部升降梯，飞鸟乘它来到遗迹最深处……和柯菲联络过后，飞鸟再次出现于3-1，上台阶来到屋顶，从最南端撤离。



STAGE 6
马绍尔群岛 第1工厂

CG 作战支部的飞船上，众酷女郎正在商讨接下来的作战计划，柯菲告诉飞鸟，23 分钟前，她们收到了来自 FGC 的影像情报，播放时却出现了红云的身影，他拉下面罩，露出满是伤疤的一张丑脸，在他身后的手术台上躺着的，赫然便是飞鸟的母亲——丽青。她显然正在经受着来自于红云的折磨，发出痛苦的呻吟声。飞鸟看到母亲遭此大难，简直一刻也待不下去了，只想立刻杀了红云这卑鄙小人。柯菲说这次行动以营救飞鸟的母亲为主，兼顾探听 FGC 的阴谋，还会派出数名 COOL GIRL 作为援兵，实行正面突入战术。大多数敌兵都被几个重火力女郎的破坏所吸引，飞鸟轻松潜入。柯菲告诉飞鸟，她母亲丽青便被囚禁在 2 层的 2-1 室，赶快去救。

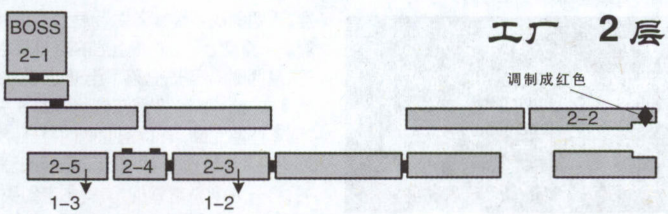
跑楼梯向上，从 1-1 进入 1-2 室，打倒埋伏的士兵，经过 1-4 终端进入 1-3 室，上层布满了运送克隆士兵的大试管，用飞虎爪吊到 2 层，打败喷火兵和两个用散弹枪的士兵，进入 2-1 室。飞鸟看到母亲平静地躺在手术台上，急忙上前扶她起来，准备带她逃走，不料一股杀气袭来，飞鸟迅速跳离丽青，只见她眼神诡异，一言不发。飞鸟身后又出现了两名红云手下的忍者，而丽青更突然变身，成了一个肌肉发达的怪物，看来一战在所难逃，可对手是自己的母亲，这多少让飞鸟觉得有些为难……

小忍者不足为惧，只需慎防丽青即可，她的攻击方式主要有三种，其一为搬起房间内的木箱砸飞鸟，其二为近身重拳，其三为高速冲撞。注意正面攻击对丽青无效，属完全防御，只能从她背后或侧后方攻击。可以尝试使用闪光弹，效果也不错。打败了丽青后，飞鸟的心已完全为悲痛、愤怒所占据，反而异常平静，听柯菲分析现状，既然 FGC 又耍了飞鸟一次，那么干脆一不做二不休，将他们的这个工厂铲平！完全摧毁其克隆生产线，势必要让 FGC 吃点苦头。作战任务更改——操作克隆生产线，做摧毁处理。

首先来到 1-4 室，从终端潜入，发现两扇门均被锁，通过下载得知，只有到另一处终端方可打开这里的一扇门。于是潜出，从 1 层西翼一路杀向东翼，在 1-6 室内，斩破西北角上的一堆箱子即可露出门来，经 1-7 走廊前往 1-8 回廊，先去 1-9 房间，打败数名敌兵后即可从其宿舍内大肆搜刮，获得大量补给。之后回到 1-8 回廊，从 1-10 长廊向南，经 1-11 室到达 1-12 房间，敌人集中在房间的西北角，干掉后可以去 2 层拿到一批道具，随后下来进入 1-13 房间，从终端潜入。

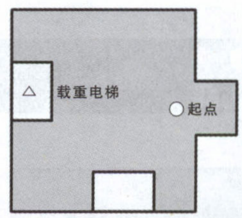
从文件中获悉若要停止生产，必须要将五个密码程序关闭。打倒房间内所有的怪物后，用 TAP 指令探听情报，得知主管用自己家人的名字给密码程序命名，只有将相应名字的程序关闭才能彻底停产，而且决不能关闭其他程序。通过搜查文件得到主管及其家人的姓名，用 FIND 指令挨个调查绿色菱形晶体，把对应主管和家人姓名的晶体调制成红色，一共五个。成功后生产线开始转向，不过若要完全破坏生产，还要到另一处终端潜入，完成某种手续后即可完成。回到 1-13 房间，发现里面多了一个红色菱形，调制成绿色后，1-4 房间内右边的门打开，返回现实空间，一路杀回 1-4，潜入。进入 1-2，跳到 2-3 通道上，向西走，从 2-5 跃下到 1-3，将所有封闭的网格墙用 BREAK 能力打开（需反复进行），然后把全部红色菱形晶体调制成绿色，1-2 到 1-14 间的门打开，迅速跑过去即可获得 BIND 能力，顺便将里面的红色菱形调制成绿色，破坏生产成功！返回 1-2 时，飞鸟诧异地发现弧月竟然出现在 CYBER 空间内，眼前的人应该是个冒牌货，但实力的确很强，再加上手下的几名忍者，对付起来还颇有些棘手。建议使用缓速术（SLOW）、架设火墙（FIREWALL）和刚得到的 BIND，终于将假弧月打倒了。

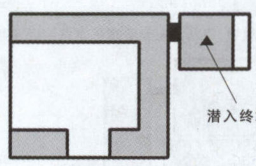
回到现实空间，任务完成，前往 1-11 与同伴会合。飞鸟决定追踪红云前往太空电梯，柯菲说那里正在建设，不宜潜入。飞鸟坚持要去，请求柯菲给予指示和支援。

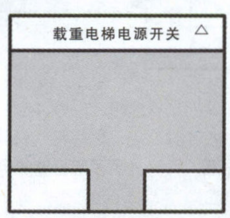


STAGE 7
太空电梯 基部

虽然防卫相当严密，但飞鸟还是轻松地潜入电梯基部的 1 层。要想进入太空电梯，必须搭乘眼前的货运电梯，但这部电梯却需要额定的重量方可启动。先用飞虎爪飞到 2 层，进入房间潜入 CYBER 空间，跳到一层，打败敌人，将所有文件下载，得知电梯的额定载重量为 547 公斤，而且如果载人的话，需要将人的重量减去之后再计算货物的重量。众多的文件其实都是房间中货箱的重量，下载完成后即可在现实空间内查看每个货箱的重量。用飞虎爪一路向上到第 3 层，走楼梯进入 4 层，再用飞虎爪飞到 5 层上将电梯称重系统的电源打开，返回 1 层。飞鸟自己站在电梯上，称出体重为 49 公斤，也就是说，一共需要放置 498 公斤的货箱在电梯上，再加上飞鸟才能启动电梯。电梯的面积能够容纳 9 只货箱，从众多货箱中挑出如下 9 只——81kg+19kg+67kg +33kg +54kg +46kg +72kg +71kg +55kg=498kg，分别推到电梯上排好，最后飞鸟自己也跳到电梯上，重量刚好为 547 公斤，电梯成功启动，升到 6 层。

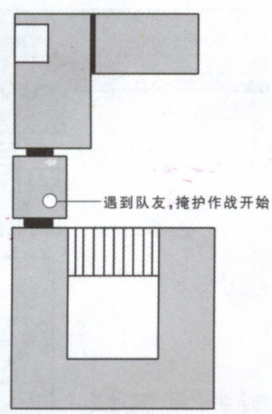






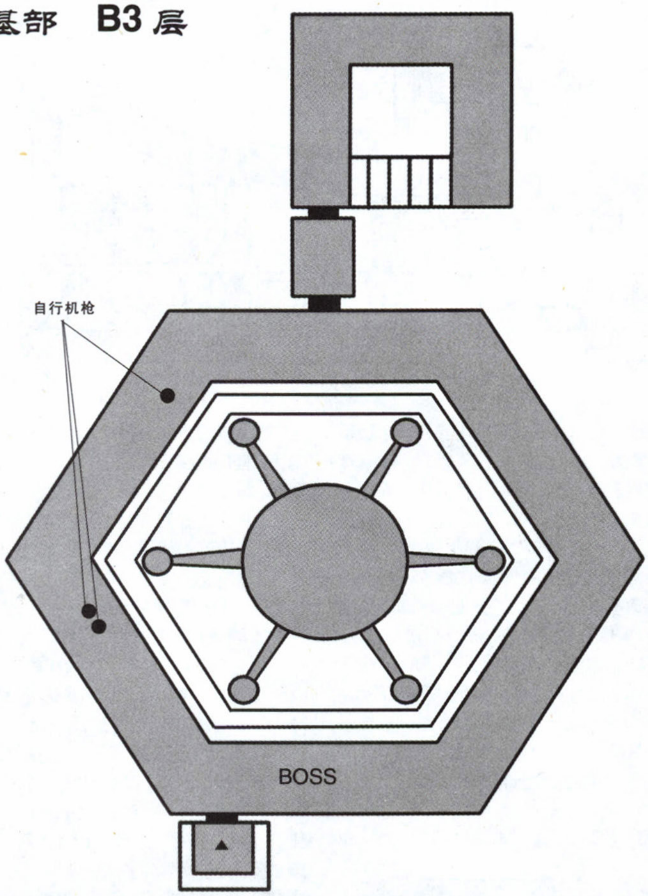
向南开门走到楼梯口，正好和另外两酷女碰头，略一交谈，决定实行掩护作战计划，由飞鸟打头阵，二女在后押阵。沿螺旋楼梯不断向下，打倒沿途出现的士兵，护送二女到达 B1 层，道谢后继续分头行动。飞鸟进门，收到柯菲信息，从总部传来最新的情报——顺这条路走下去即可到达搭乘太空电梯的月台。任务是到达月台后立刻压制控制室。同时得知 FGC 的阴谋——原本随着太空电梯的完成，从卫星轨道上的发电设备提供的电力将会稳定输送，但是 FGC 不满足于现状，他们想趁今天进行电梯输电实验而全球停电的机会，等全球电力恢复的时候，将全世界的电力与网络全部据为己有。真是天大的阴谋，竟然妄想控制地球！飞鸟决定铲除这个罪恶的集团，在柯菲的提示下继续展开行动。

顺 B2 层的螺旋楼梯一路向下，打倒不断涌现的敌兵，拾取各式补给（除了补血），下到 B3 层为止。进入六角形的控制室，对方发现了飞鸟的行踪，警告各工作人员躲避，同时进入警戒状态，连续击破三台自行机枪后，一个怪模怪样的机器人出现在飞鸟面前。这机器人是由人驾驶的，看上去就像一身难看的潜水服，可其力量与速度均异常骇人。飞鸟先躲金旁边的小屋内向柯菲报告说遇到了一个疯狂的科学家，柯菲查到这是一个印度籍的科学家，但却暂时无应对之策。在战斗中飞鸟发现，微波弹（**マイクロウエーブ**弹）对机器人有特效，可以长时间令其原地不动，可趁机集中攻击，连续施放微波弹可轻松搞定这机器人。

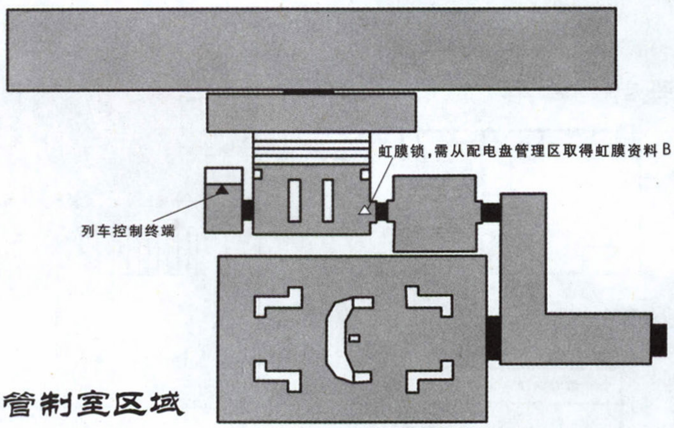


飞鸟掀开它贝壳式的机身，露出了里面那个印度阿三，他唧唧歪歪地向飞鸟狡辩着自己并无恶意，还说什么前世今生的，把飞鸟搞烦了，问乘坐电梯的开关在那里，阿三说刚才战斗时弄坏了，飞鸟决定潜入 CYBER 空间开启开关，阿三说不可能，飞鸟一怒之下一拳击出，整个世界清静了……进入南端的终端室，潜入 CYBER 空间，躲开数个圆球的“追杀”，将六个角上共 12 个红色菱形晶体全部调制成绿色，启动太空电梯的开关，成功后任务追加，潜出。

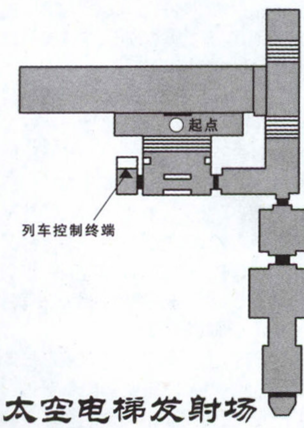
基部 B3层



STAGE 8
太空电梯 上部



管制室区域

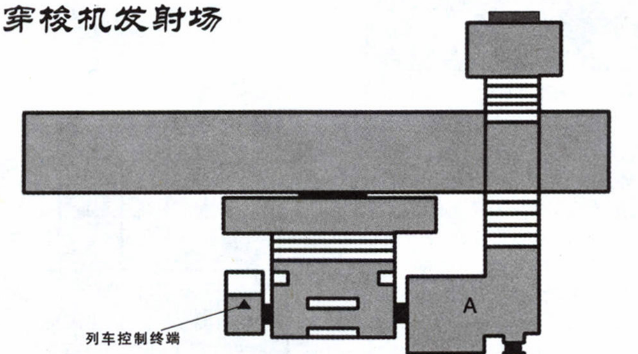
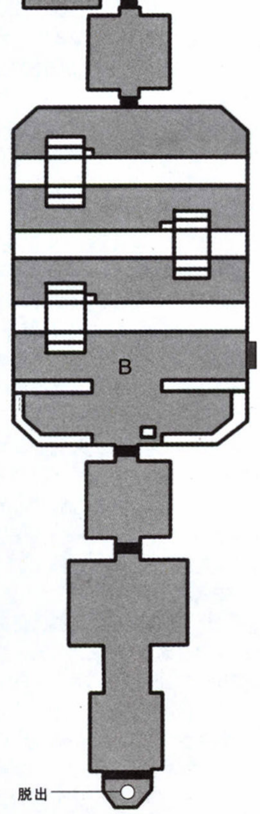


太空电梯发射场

飞鸟扣紧安全带，开往太空的电梯进入倒数计时阶段，柯菲和飞鸟简单沟通了一下，飞鸟坚定了自己摧毁 FGC 集团的信念。

来到太空电梯发射场，一直向北走，干掉三名士兵，折回到站台，在西侧的电脑终端室启动终端，将电车叫到站台前，进入车厢，可以选择在太空站的五大区域之间穿梭，相当方便，唯一有点麻烦的是，每次到达一个区域之后，再想乘车到下一个区域时，又要操作一次电脑终端。乘车前往管制室区域，刚要进门却被挡在外面，原来这里装有虹膜身份鉴别装置，飞鸟的虹膜和资料库中的不符，无法进入，情况相同的还有配电盘管理室（**パネル**管理室），那里也需要虹膜方可进入，看来需要到其他区域寻找相应的解决办法。

穿梭机发射场

乘车前往穿梭机发射场（**シャトル**发着场），在站台上就遭遇到一名士兵，飞鸟发现这里的士兵特别抗打，不知是血厚还是穿着护甲，除了必杀，普通攻击都要四击方可干掉。正和这一个士兵战斗之际，从 A 门里又冲出了一个小队，此后 A 区开始源源不断地补充兵力，不要恋战，会很吃亏。一直向南冲，经过 B 区的货运传送带，打败这里的激光枪兵，到达尽头处的舱门内，除了道具外却并未发现其他有用的情报，原路撤回，继续乘车前往居住区。

在居住区来回兜了一圈，发现有几个房间的门暂时无法打开，这里的敌人同样很强，注意防御及回复。本区的地形特点：从 1–4 走廊向北，上楼梯到 2–7，经过 2–1、2–5 走廊到 2–6 平台，这里是伸出到 1–4 上方的一根窄梁；从 2–4 房间中央的方洞可以跃下到 1–8 室，同理 2–3 室也在 1–7 室的正上方。回到 1–4 走廊，向南走到头，翻过西侧的铁丝网，里面有一个潜入终端，从此处进入 CYBER 空间。虚拟空间里的敌人同样也变得很强，原先的小蛾子竟然会放出大面积的震荡波，伤害很大，还有几只会跳的大螃蟹，吐出的沫沫也有极强的伤害，要小心对付。通过下载文件得知，在居住区内的确存在有打开配电盘管理室的“虹膜资料 A”，若要获得虹膜还需要得到住在这里的五名虹膜资料管理员的认证，认证方法是到每个人的房间里将控制认证的文件调制成认证状态。

首先需要把门口有控制现实空间房门开关的控制文件调制成打开状态，从红到绿即可，注意有一个开关在 1–14 室内，同时还可以下载到五名管理员的资料，而解开认证谜题的关键就在于他们的兴趣方面……返回现实空间，挨个调查刚才解锁的房间，从中获得管理员爱好的关键词资料（带引号的词），随后即可再次潜入 CYBER 空间，分别去 1–7、1–12、1–13 及 2–2、2–3 房间内，将相应的控制文件调制成绿色的认证状态，具体调制文件可使用 FIND 指令查看文件名，和下表对照即可：

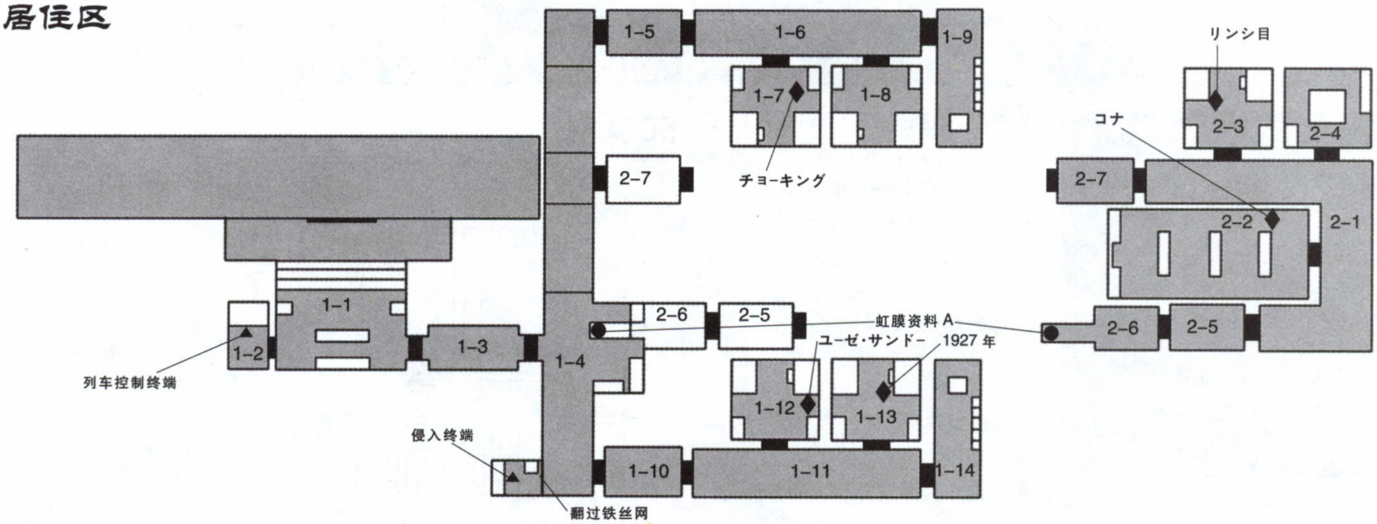
1–7	チョーキング
1–12	ユーゼ・サンドー
1–13	1927 年
2–2	コナ
2–3	リンシ目

五个文件都经过认证后，于 2–6 平台前端出现“虹膜资料 A”文件，跑过去下载后获得，离开 CYBER 空间。乘车前往配电盘管理室，进入 B 室，调查墙上的开关，开放身后的门，准备到宇宙空间内关闭四个正在进行太阳能电池板清扫作业的控制终端，需要穿太空服。

> 无重力空间内的操作方法
> 左摇杆——改变被操作者方向
> 右摇杆——调整视角
> ○键——加速前进
> ×键——刹车、空中静止

从 B 室进入配电盘内部第 15 层，里面布满了侦察机，只要行动稍微慢半拍就会被它们的激光穿身而过，从 15 层中央向下，到第 14 层，于东侧找到了终端 1，将其关闭。从 14 层一直向下降到第 11 层，于西侧找到终端 2，关闭后返回第 15 层。一直向上，到达最上层的第 19 层之后，从西侧的门出去，落下至 18 层，将终端 3 关闭，再到 19 层东侧将终端 4 关闭，本任务完成，第 15 层西侧门打开，从那里进入到管理室 A 房间，调查墙上开关，打开 A、B 室之间的门，向北走到头，

居住区

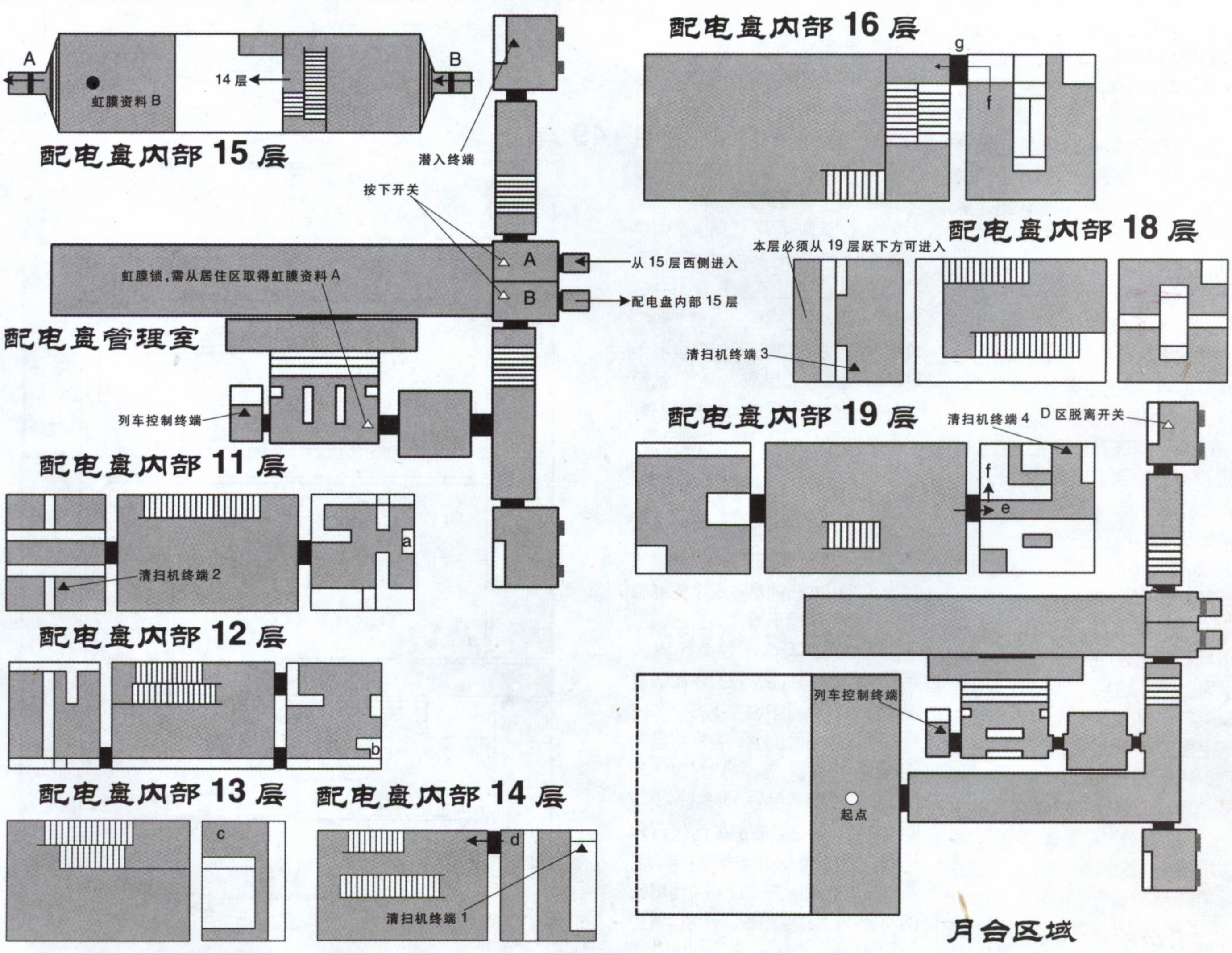


房间内有潜入终端，从这里进入 CYBER 空间。

首先向南走到 A、B 室，从随便那个口进入配电盘内部第 15 层，起始点都在东侧，由于这里的门都只许开关一次，只要进了某房间就必须另谋出路，所以行动路线务必要谨慎。最佳行走路线为：从 15 层中部跃入 14 层，沿楼梯或直接跃到第 11 层，将两侧房间内的怪物都消灭，如果门都关闭了的话，可以从上边的豁口用高跳自由往来于两个房间。从东侧房间的 a 平台向上跳→12 层的 b→13 层 c→14 层 d，用高跳加旋风腿从上边的门飞出落到 14 层中部。沿楼梯向上走，一直到第 19 层，打倒沿途出现的所有怪物，于第 19 层打倒最后一只螃蟹时，在 15 层西边出现"虹膜资料 B"的情报文件，此时有两个方法可以赶去下载虹膜——其一为最简单的，就是找一个潜出点，返回现实空间，然后再次潜入，到该处取得虹膜；其二稍麻烦些，但比较符合真实情况，从 19 层东侧房间的 e 点向下跳，到最底端的 16 层 f 处，从 g 门走出（前提是你没有从这里进来过！切记！），即可沿楼梯下到第 15 层，取得虹膜 B。

乘车前往管制室区域，进入后发生剧情，ICE 和光头机器人恶斗完毕，随后红云出现，宣扬了一番自己的野心然后逃走，飞鸟紧随其后，和红云及他的手下在高速移动的平台上做最终决战。红云除了会翻跟斗之外，似乎并不强大，很轻松就干掉他一半 HP，就在二人僵持之际，ICE 发来消息——成功制止 FGC 的破坏程序，再也不会出现"诅咒星期一"的可怕事故了。红云不敢相信，启动了太空电梯的自爆程序，并输入病毒，打算毁灭整个空间站。飞鸟抓紧时间将红云干掉，平台停在了月台边上，前往最北边的房间，为了防止病毒扩散污染 CYBER 空间，将终端开启，把太阳能电池板各区块分离开来。全部任务结束，乘车到穿梭机发射场最南端乘坐穿梭机撤退。被污染的电池板在太空中灰飞烟灭，飞鸟安全返回地球，和 COOL GIRL 们会合……

完



ICE 篇

一座富丽堂皇的酒店内，美丽而性感的 ICE 正在沐浴……此时电话响起，从对方的谈话来看，ICE 又有了新的任务……将犯罪信息抹除……ICE 是“黑暗世界”著名的黑客，其特殊能力能够突破各种网络防御，从而顺利地破坏，下载数据……

STAGE 1
阿根廷 NET JUSTICE

潜入大厦内部后，继续前进会看到警卫，不过是拿“冷兵器”的，几枪就可以 KO 他，进入门后，再打倒一个警卫。门可以通过□键来打开，除了需要 ID 卡或钥匙的门外，一般用□键都能打开(自动门免)。出门后，可以练习下用 L2 的掩护射击，穿越厕所就可来到控制室（通关后的 EXTRA GAME 里，可以在这里观赏全部的 CG MOVIE），在休息室使用**カードキ-A**，在里面可以得到爆弹，使用不能，属于 KEY ITEM 来的。自动贩卖机旁边的房间的柜子（右边数起第 2 个）里有补血道具**バイオチャージ**，从对面的门走出去，轻松干掉 2 个警卫（那 2 人的枪法还真的不是一般的烂）目前都是一条“直”路，走到一个个大仓库前就会有提示，到刚刚路过的控制室就可打开门。进入刚刚的仓库后，ICE 就被监视人员给发现，大批警卫杀到（应该早就发现了才对）。

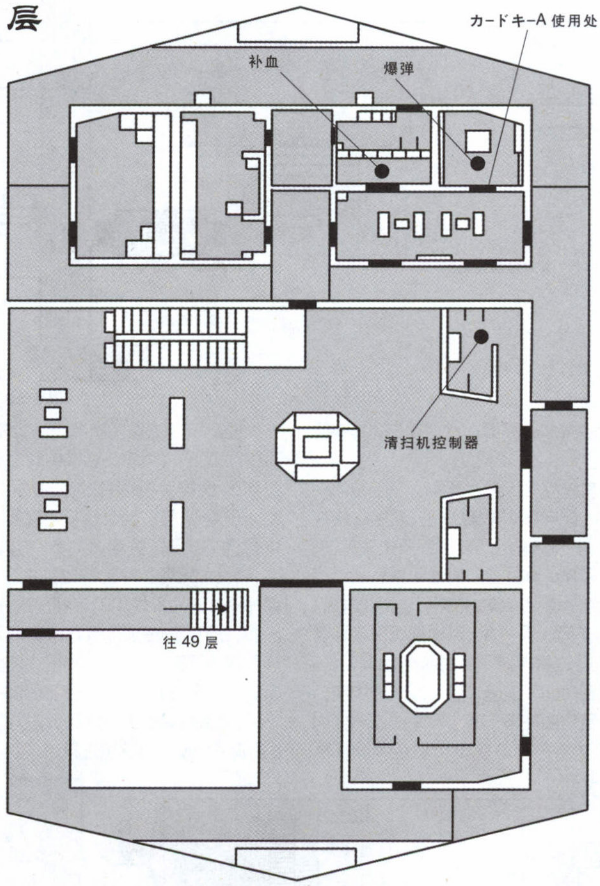
1 挑 N 的枪战，赶紧躲在门后射击吧，装备上捡到的手枪（可以装备双枪），尽情的杀吧~不用担心子弹，那首经典的歌曲：没有枪没有炮，敌人给我们造~将敌人全部 KO 后，通往 49 层的门就会打开，不过先别忙着出去，到大厅的右上可以找到**リモコン**，这个是稍后点控制清扫机器人的控制器，现在拿了等下就不用再跑一次。

进入 49 层，在没有打开的门旁边按下 L2，就能在掩护射击状态下查看门里面的情况，也可以丢手雷之类的，全灭里面的敌人后，可以在地上捡到**カードキ-B**，第 3 张桌子上可以找到**データモジュレータ**B（必要道具之 1，可别忘记了哦），出去后的路上会经过控温室，现在无视，以后再来，走到尽头遇到橙色的扫除机器人，对着它使用在 50 层大厅 WC 里得到的**リモコン**，就能打开旁边的门，里面的敌人比较多，而且障碍物也多，小心的前进吧，入口前面的柜子旁边有**データモジュレータ**R，前进不久在同样的摆设又可得到**データモジュレータ**Y（找不到？再仔细点啦，会发光的耶）。出去后进口的门需要**カードキ-B** 才能打开，别忙着冲进去，里面可是-48 度的说，贸然进去会成冰块的。到控温室将温度调成常温吧。从控温室前面的告示版可以看到，常温是 18 度，赶紧去设置吧。绕个大圈回到刚刚的冷冻室（怒……好远）。里面有许多控制箱，不过有 3 个颜色是特别的，将那 3 个箱子用枪击倒，在底座那里使用相应颜色的**データモジュレータ**（红——R 黄——Y 蓝——B）通往主电脑的门就会打开，调查主电脑就可进入网络空间里。

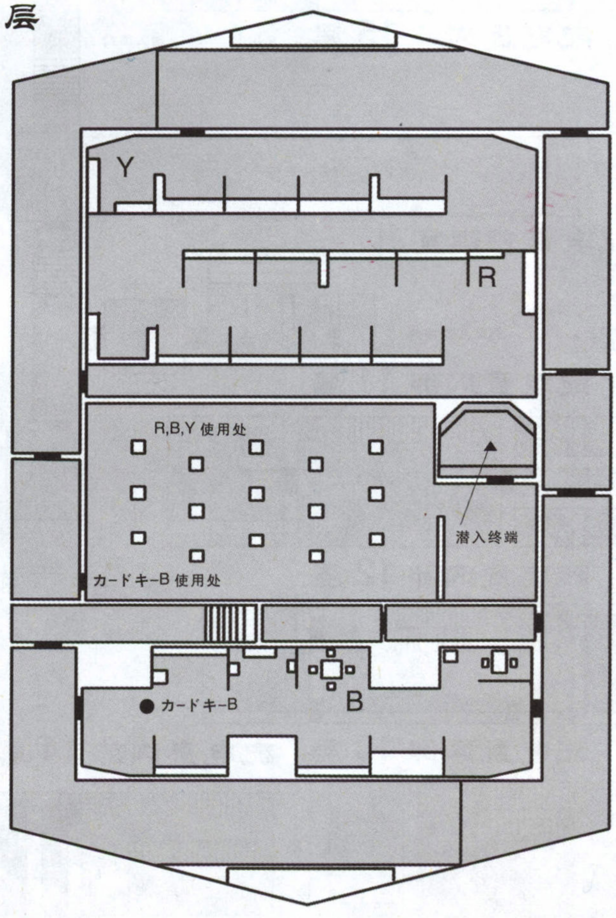
所谓的网络空间，就是将黑客入侵实体化，从里面可以下载资料等等，地图和现实空间的地图是一样的。网络空间每次进入后都只有 10 分钟的时间，超过就 GAME OVER，如果不够的话就登出再登陆进来。下载所看到的资料，可以习得 SKILL——Break（关于各 SKILL 的作用，请查阅 SKILL 篇）。另外，游戏进程的很多提示都是在资料数据里的，请注意下载阅读。大房间里需要打倒全部的守护程序（可以认为是杀毒程序之类的吧）才能进到里面的门，同时可以下载到 SKILL——Slow，一路前进，打倒“杀毒软件”就出现制御类数据，不过这里要用 Break 来破坏，如果敌人较多，就使用 Slow 吧，效果很好，再找到一个制御类数据打破就可以达到目的，此时，ICE 因为精神力严重消耗而几乎倒下来……

之后一路杀回 50 层，不料刚到 50 层大厅，第 1 关的 BOSS 就酷酷的登场了，见面礼就是一连串的射击……要想用手枪干掉武装直升机是不可能的（ICE 可不是城市猎人哦~）走到 2 楼找武器吧，注意躲避连串扫射，被打中也差不多了……躲在建筑物后面的话，直升机会使用飞弹……2 楼的停机坪可以找到导弹发射器 AAM-6388（Missile launcher），用这玩意就能击破直升机了，大约 9 发左右就能 KO 掉。之后从打破的洞出去，找到使用爆弹的地方，装上就可过版。

50 层



49 层



STAGE 2
阿根廷刑务所

ICE对"胖子"隐瞒她所潜入的会社是FGC下属的公司感到很愤怒,这可不是一般人惹得起的,同时胖子还告诉她。在网络空间里,ICE晕倒时帮她一把的是叫Cool Girl的组织……说着说着,一声枪响,胖子立即KO,大批军人杀到,无奈ICE只好投降。

监狱里,几个人正在对ICE进行分析,他们感觉ICE不是一般的黑客,最后决定将ICE关到独房里……不过ICE此时得到cool girl的帮助,准备逃狱。

从床底找出太阳眼镜后,牢门就会自动打开,此时手无寸铁,去寻找武器吧,前面的房间里有个箱子,推到尽头后从箱子上跳过去,攀住墙壁就可过去了,回程也一样,寻找武器的过程中,注意不要被敌人发现了,没有武器在手是无法KO他们的,目前只有一条路直达武器存放的房间(地图右下角),为了能够顺利的从监狱逃脱,需要一定程度的混乱,而最好的办法就是解放全部的犯人,此时再看地图,就有很多房间指向着回转的字样,而那些房间只有回转了才能创造新的道路,回转的房间分为2种,一种是"一"字型回转,这中房间的回转是相对通路的回转,也比如说,一个房间是左右通向,而不能上下通向,当回转后就能上下通向而不能左右通向。另一种是"L"字型回转,比如:一个房间是上右通向,那么回转后就是右下通向,再回转就是下左通向,再转就是左上通向。判定是什么类型的回转房间,主要看,地上的按钮,如果按钮是在柱子后看不到的,就是"一"字形回转房间(此特殊房间只有1个,就是回转房间G)。如果按钮是在旁边可见的,就是"L"字型回转房间。要想房间回转,必须站在其中一个按钮上,然后瞄准另外一个按钮,开枪射击,2个按钮在一瞬间同时为红色才能回转房间。"L"字型回转很容易回转,而"一"字形就有点困难,需要利用监狱得到的那种反弹球的枪才行,具体是瞄准离地面稍微高一点点的2条横线,然后开反弹球枪,就能反弹击中柱子另外一边的按钮,不过要记得站在其中的一个按钮上。目前所要做的事就是先画完全部的监狱地图,寻找出可以登录的电脑。

全部画好后,先来解释下如何释放犯人:只有网络空间里才能释放犯人,因为网络空间的地形和现实空间的地形相一致,现实空间无法到达的房间,网络空间就不能到达,本关的难点就在于如何将登录电脑的房间和各监狱相连接。

接下来我们按照地图来指向如何通往各个监狱:

监狱№1(2个犯人)和监狱№2(3个犯人):到回转B,连接2和回转A——在回转A连接1和监狱№1——在回转D连接电脑室和2

行走路线(全部是从电脑室出发):D——2——1——监狱№1/监狱№2

当连接好路线后,马上登录网络空间,习得Mudulation和Find,再来就去监狱吧(通往监狱1的路上可以习得Wall),监狱内的红色的数据要用Mudulation来制御,那么犯人的房间就会被打开……只有将全部4个监狱的犯人全部释放才能算完成任务。

监狱№3(3个犯人):到回转D连接电脑室和回转E——(如果不能从回转D到回转E,就必须想办法走到回转E打通连接)——到回转F连接监狱№3和№4

行走路线:回转D——回转E——4——回转F——监狱№3

监狱№4(3个犯人):这个比较麻烦,首先到回转F处连接4和3——到回转E连接回转D和4——在回转D连接电脑室和2——到达回转B,连接电脑室和回转C,经过回转C-3到回转F-4,在回转E连接4和回转G——返回电脑室登录网络空间

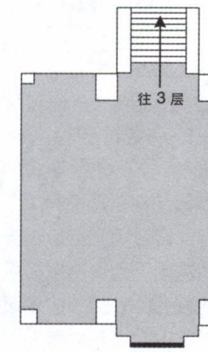
行进路线:回转B——回转C——3回转F——4——回转L——回转G——监狱№4

全部释放后,就可以到所长室那里去了,面对的是那个肥婆BOSS。不是很难对付,换上双枪,很容易摆平,之后就是逃狱了,千万别开灯……开了就是告诉敌人你在哪里……走到地图的左上角,推箱子然后爬上去就能出去。出去后一辆大装甲车杀到,和光头战斗,边后退边用反弹球枪射击,大约转2个圈后就可以过版。

STAGE 3
贝尔遗迹

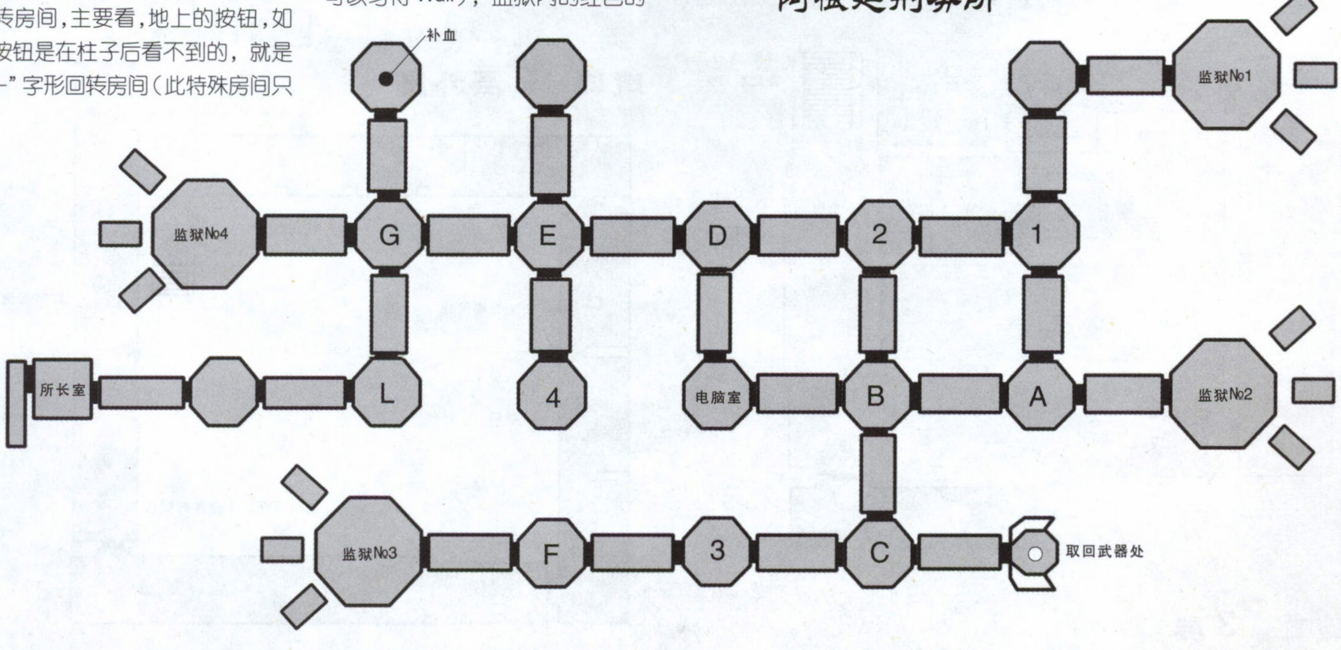
Cool Girl的家,通称幽灵船,这是个秘密组织,成员都是拥有特殊能力的女性,将成员派遣到各地执行调查,潜入等等各种任务,当ICE见到负责人时,却领到一个任务(原来救出ICE的目的是……)她们对ICE了解的相当透彻,还"威胁"她一下,不过她们承诺会给报酬……ICE听到钱立马答应(汗……)。这次的任务是潜入贝尔遗址,救出一位博士。

遗迹 屋上



查看几个古代文字石柱,目前还不能读懂,箱子里有手榴弹,本关有几个重要物品都是放在箱子,罐子之类里面,注意虐待箱子和罐子,往3层入口旁边的石狮子可以撞碎,左边的石狮子有白色宝石(本关的6个宝石都是关键,一定要注意拿),下到3层,右边有一箱子,里面是**エンシエントコーダ-**,利用这个就能读取古代文字,在网络空间内就能读取,这些文字都是本关解

阿根廷刑务所

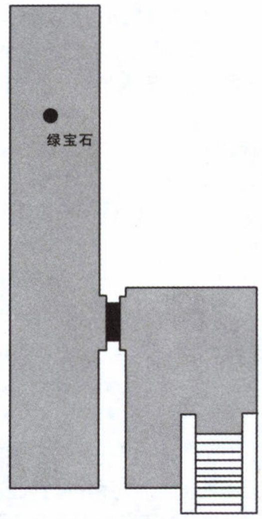


迷的关键（注意读取的指令是SUPPORT类）。沿着登陆电脑旁边的横梁可以穿越大洞，将目前能走的地方的古代文字全部纪录，再到网络空间内解读。

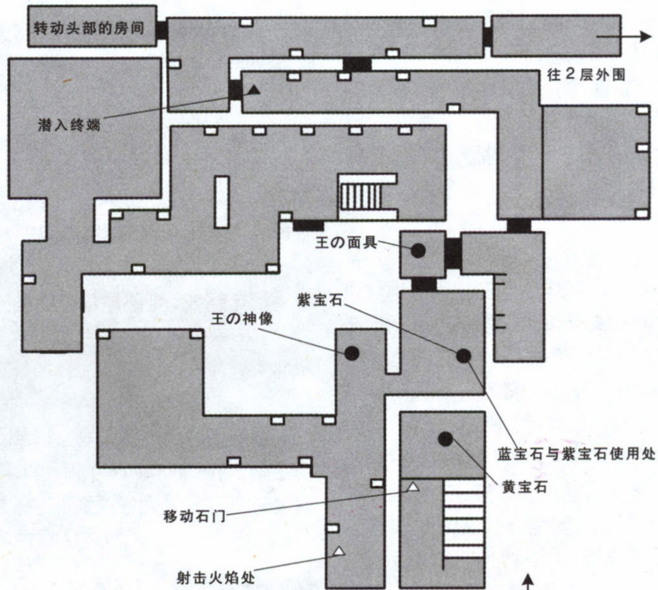
过去后可见到一个鹫的石像，类似的石像在遗址里有5个，除了最后1个外，前面4个的石像都只放1个宝石，眼前的石像是放黄色宝石的，先去找吧。再前进会有2个摇杆，先拉一下里面的摇杆再拉外面的，颠倒了会被锁在里面。来到上面发现一个很深很长的深渊，别想跳过去，不会成功的，掉下去立即KO~旁边房间里的祭祀台一碰就碎，掉下去注意寻找地面，会找到绿色的宝石，前进会看到几根腐烂的柱子，用枪打碎就能爬上去，不过旁边有个小门，先进去再说~，通过楼梯来到1层，拉一下摇杆，到里面从鳄鱼（有点像……）石像上拿黄色的宝石，刚刚移动的石墙上有1个古代文字，可以通过里面的摇杆弄出来，回去2层前千万记得将石墙退回原来的位置，即堵住，不能走过去有鳄鱼石像的房间，这可是为以后着想，如果忘记了以后就要千里迢迢走回来拉了……得到黄色宝石就回刚刚的石像那里安装，安装在左边的翅膀上（选了宝石按△可以安装，按□是取下宝石）一旦安装正确的宝石是拿不下来的，可以试试看是否安装在正确的位置上，回到2层，从刚刚打碎腐烂柱子的地方爬上去，里面的房间也有一个鹫的石像，这个石像安装宝石有点困难，首先站在移动的木板上，用枪攻击摇杆，使之移动，移动到石像的位置再用枪射击摇杆，使移动木板停在石像前，就能安装宝石了，这里要安装绿色的宝石，位置在最右边的翅膀上，正确安装了黄色和绿色宝石，那么前面的门门就能够打开，别忙着过去，到木板下面的区域，打碎某个罐子，会得到红色的宝石。然后就进去刚刚的门，来到2层外围。

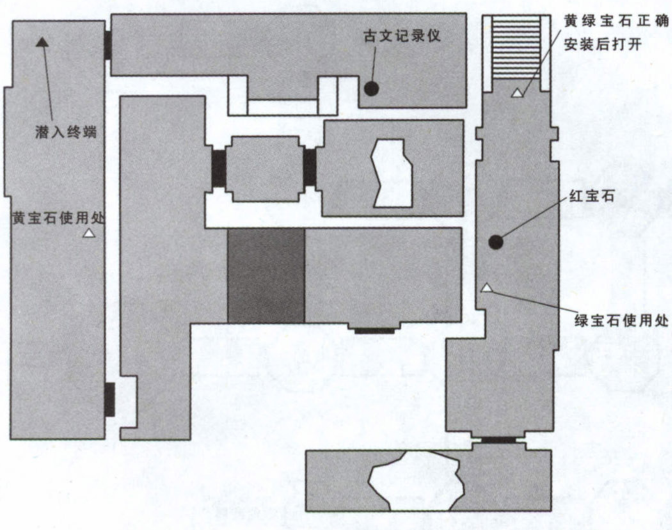
一路前进，又能看到一个鹫的石像，这里要装的是白色宝石，位置在中间，即心脏的位置。下面通道有个摇杆，能打开里面的一扇门，在1分40秒内穿越那道门，不然就会关闭，又要再拉一次摇杆，通往那扇门的路上有不少敌人，最好先扫清那里的敌人顺边踩点ˆ熟悉下地形。突破之后，来到一片有N个地下小房间的区域，一边推木箱一边前进吧，注意在第2个小房间上面有鹫的石像，这里要装红色宝石到右边翅膀前一点，就是白色和绿色之间的位置，正确配置了白色和红色宝石，前面的通路就会打开。之后就来到1层。直走会到一个全是人头的地方，看样子是要转动人头，使全部人头都到是正面，不过转了几下发现，是转任何一个其他都会转，而且转的方向都一样，看来是缺少某样关键的东西了，不要白费力气了ˆ这里目前无视，继续走旁边的房间，走着走着会掉下去……不过下面有登录电脑，将目前得到的古代文字解读吧。回到上面，跳过刚刚的大坑，（这个跳跃比较有难度，在**エキスパート**的视角方式下比较容易点，只要成功跳过一次，那么下面就又会铺垫，以后不需要那么BT的跳跃了，进到里面的区域，又能看到鹫的石像，上面已经有紫色的宝石，不过位置是错的，取下来放到中间上面，然后继续前进会看到王之石像，暂时无视，到处转转来到下面的区域会看到一个房间里有6个火柱（如果本关开头那里没有将石墙堵上的话，这里是无法看到的）用枪射击火苗，扑灭全部的火后，回到刚刚鹫的石像那里，爬上去，可以得到王的面具，现在可以到转动人头的房间了，稍微有点麻烦，在这里解释一下：一共有7个人头，以进门的视角为基准，分为左1 2 3　中间　右1 2 3 人头的转动有2种：左1 右1 右3是只能转动2个面，即正面和侧面，而其余的能转动4个面。首先将右1的面转为正的，然后给它装备王的面具（装上面具后，即使转动头，有面具的头也不会装动，利用这个才能使全部的头都为正面）然后转动右3的头，转为正面，取下右1的面具，装左1的头转为正后，给它装上面具，再任意转动其中的头1次，取下面具，然后将右2的头转为正面

遗迹 2层



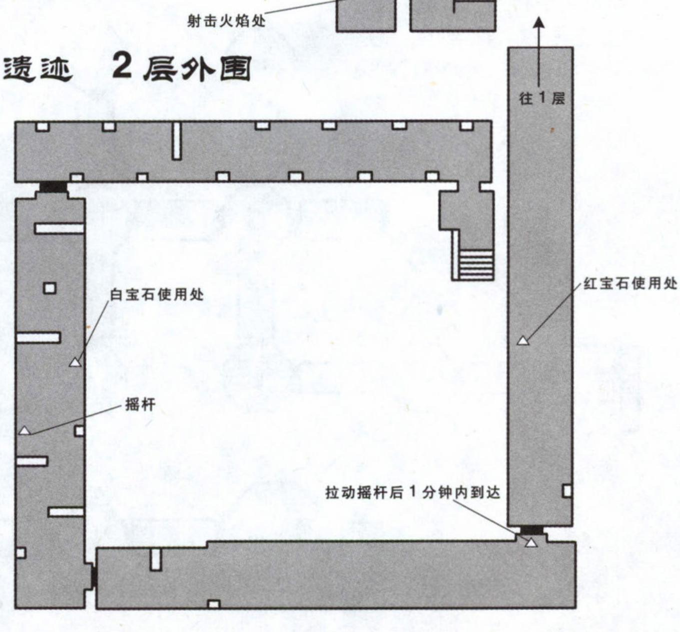
遗迹 1层





遗迹 3层

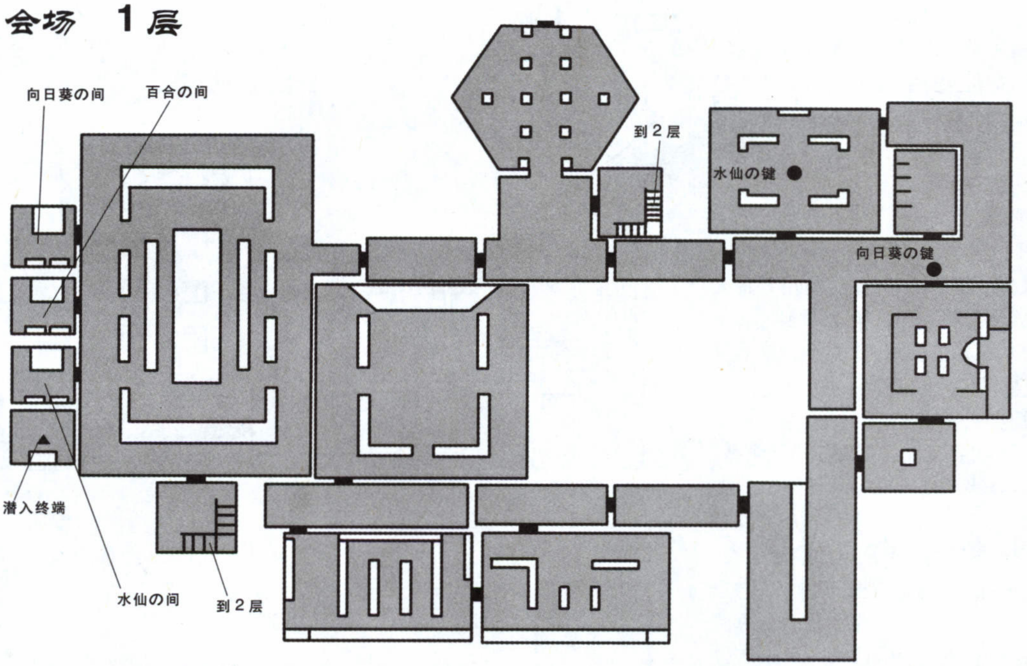
遗迹 2层外围



后装上面具，转动任意头3次，取下面具将中间的头转为正后装上面具，转动任意头2次后既可解开这个迷题，得到蓝色的宝石（青の石），别忘了取下面具哦，这玩意的作用不止这里，还记得刚刚的王之石像吗？将面具给它戴上~。得到的蓝色宝石装在鹫的石像下面，就能引出光线，到王的石像那里就会通过王的面具使光线转向，再来就是到一堆镜子的房间，慢慢转动镜子使光线折射到门上的小洞里，很简单的折射，这里就不罗嗦了~成功折射光线后，博士所在房间的门就会打开……历尽辛苦，终于见到这个糟老头子……

剧情后要保护博士到屋顶。不能让敌人杀害博士，不然就要GAME OVER，博士走得很慢，所以不要走得太快了~护送他到屋顶即可。

会场 1层



STAGE 4 西班牙 聚会场

从FLAME处得知，光头叫X，是一个强大的战斗机器人，全身都是武器……此时直升机上的X，突破束缚，大肆破坏……ICE准备离开时，又有新的任务，看来她们是吃定ICE了。这次的任务是潜入会场，寻找情报。

一身红色的性感连衣裙，ICE就这样慢慢的潜入会场……一定要慢慢的步行，穿这身衣服跑起来会被警卫怀疑的哦，一旦跑动被警卫发现或直接碰上，会被当成怪人，此时要充分发挥自身的魅力来诱惑警卫（按照提示按下相应的键即可，切记，出现提示后再按，只按一次，多了无效，诱惑成功的话，警卫会左顾右盼，当啥事也没发生，万一失败了，赶紧离开附近，不过只有3次机会，累计被当成怪人3次，立即被就地枪决），所以一定要谨慎的步行（按住×键），不过那速度……当没人在附近时，赶紧跑吧（这样感觉对不起那套衣服哦）。

走到尽头后向地图右边走（画面的左边……真别扭）然后直走，会看到有个喝醉的人躺在沙发上，搜搜看有没有请帖，结果找到把【向日葵之键】，附近的房间和厕所里都有炸弹，拿了后就可到地图左边的区域了。

用刚偷的钥匙打开向日葵之间，推倒蜡烛，制造混乱，这样在区域的入口处就会发生警卫去救火的事件，从而趁乱上2F。进入长春花之间，可以找到下剂（泻药啦~）回到1F的大厅，那里有个到2F的房间。

2F的抚子之间可以得到炸弹，通过厨房，藏酒库来到餐厅，将刚刚得到的泻药放入警卫的晚饭里……后果可想而知……果然，出门就看到警卫捂着肚子拼命的跑~此时进入监控室，打开会场的偏门，即使没有邀请函也参加晚会了，通往会场的路又长，警卫到处有，走的又慢……怒。路上会经过2个厨房，第2个有补血道具。

会场里没一个人是接头人，在会场边角的桌子上发现一张留言，似乎是给ICE的，说是想要数据的话就到【飞燕草之间】(远的很……怒）慢慢的走……约5分钟过后，总算见到了接头人，但是说话的语气很……正问起数据的事，突然外面发生爆炸，接头人急忙跑出去，ICE随后跟出，嫌裙子太长难跑步，“刷”的一声，长裙变成了超短裙，此时也拿起了武器，终于不用慢吞吞的走了。外面的门全部锁上，只能从围栏上往下跳。出来的路上有不少的酒店服务人员和客人之类，误杀一个立即GAME OVER。地图右上方的房间会遇到女忍者飞鸟，二人差点打起来，幸亏FLAME及时提醒，拾起飞鸟掉下的水仙之键，前往水仙之间。

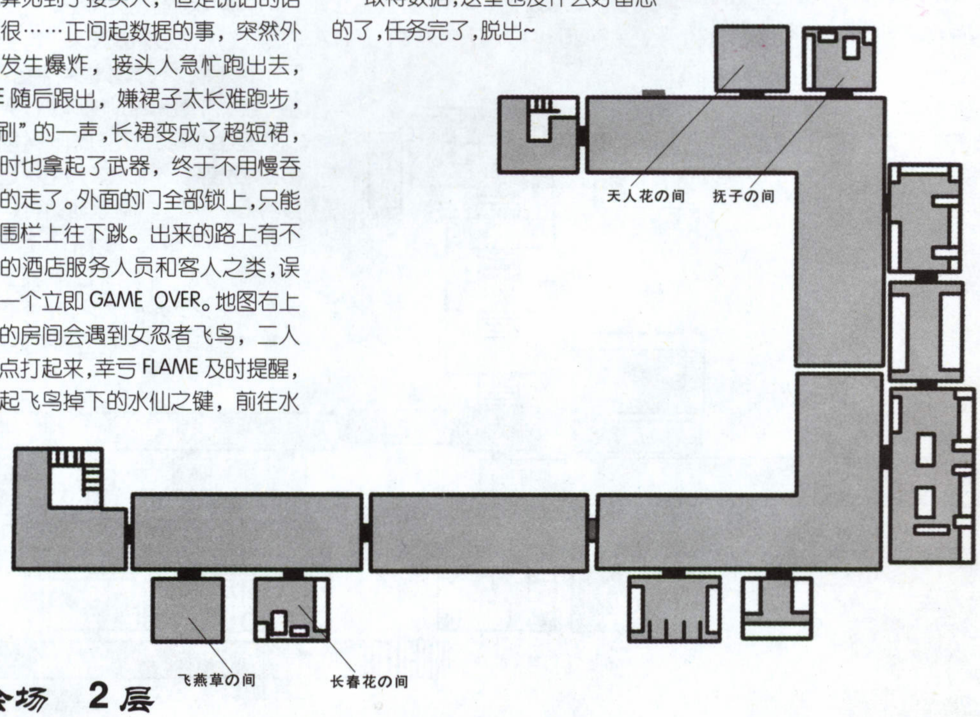
里面有个隐藏门，接头人就在里面，二人谈话不久，接头人就被一神秘忍者所杀，资料光盘也没了，为了获得资料，ICE进入虚拟空间里寻找数据。走到大厅位置，用Modulation制御其中一个数据（注意会出现敌人，及时使用Slow），然后再制御新出现3个数据中的一个（通常是第1次数据第1个和第2次数据第3个），可以打开向日葵之间，得到本关使用的支援能力——Back Up（备份），到2F（就是潜入点附近的2F，不要走到大厅的2F了哦~）使用Search，找出隐藏的数据，使用Back up即可。

取得数据，这里也没什么好留恋的了，任务完了，脱出~

STAGE 5 马绍尔群岛 第1工厂

正在搬运武器的ICE她们，遭到了岛上防卫部队的问话，对付这些人的最好办法……色诱~正当这些笨蛋神智不清时……美腿踢出……

上面的敌人是无限增援的，怎么也杀不完，等敌人KO一批后赶紧冲上去，冲进左边的门（地图是右边）敌人就不会再出现了。撞开木箱后，就能看到门了，一路杀过去，在一小房间里找到ID LV1卡。控制地图所示的电脑终端就能打开通往2F的道路，注意在上2F时，上面有2个敌人，站在平台向上扫射，KO敌人先，不然会很惨的……



会场 2层

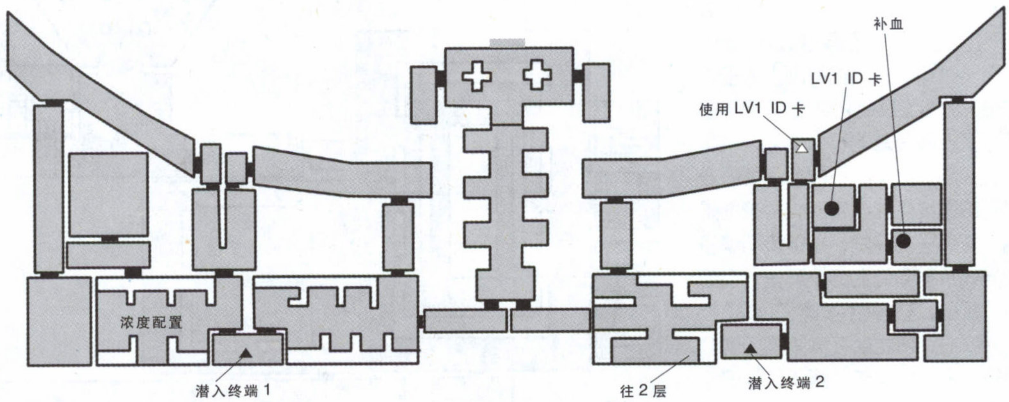
2F里，那些运输线是可以攀上去的，再前进又能看到一排运输线，不过却正好挡在了门外面，得想办法挪开，从这里跳下去，就能来到地图左边的1F区域，这里有5个控制浓度的装置，浓度从100到-100，去网络空间找提示吧。登陆到网络空间，先去习得SKILL——High Jump，不然无法跳到上面，上面的通路上能习得SKILL——Tap。然后到刚调整浓度区域的空间，下载全部的浓度数据和使用说明，还要用Tap来读取提示，完成后就登出吧。

浓度解迷：从下载的资料来看，A=16 B=9 C=48 D=26 E=3 但是按照这个浓度输入是错误的，网络空间里通过TAP读取的信息来看，不能按照现有的浓度去调配，会互相产生影响。有一浓度提示说：A能使B-1 C能使D+1 将A和C以及E不变，只改变B D的数值。各位朋友算算看吧，实在弄不懂的……再看下面的算式吧：

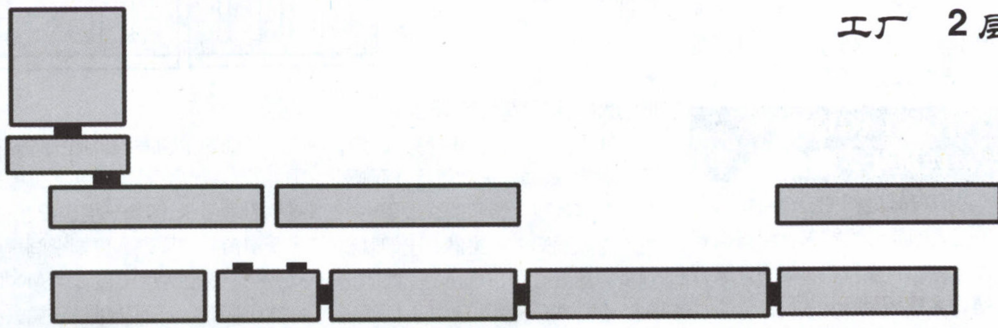
(B)-A=9　　C+(D)=26

最后可得到：B=25 D=-22 加上不变的A=16 C=48 E=3 输入就能改变运输路线，从而能够进入2F被挡住的门。

工厂 1层



工厂 2层



STAGE 6
马绍尔群岛 第2工厂

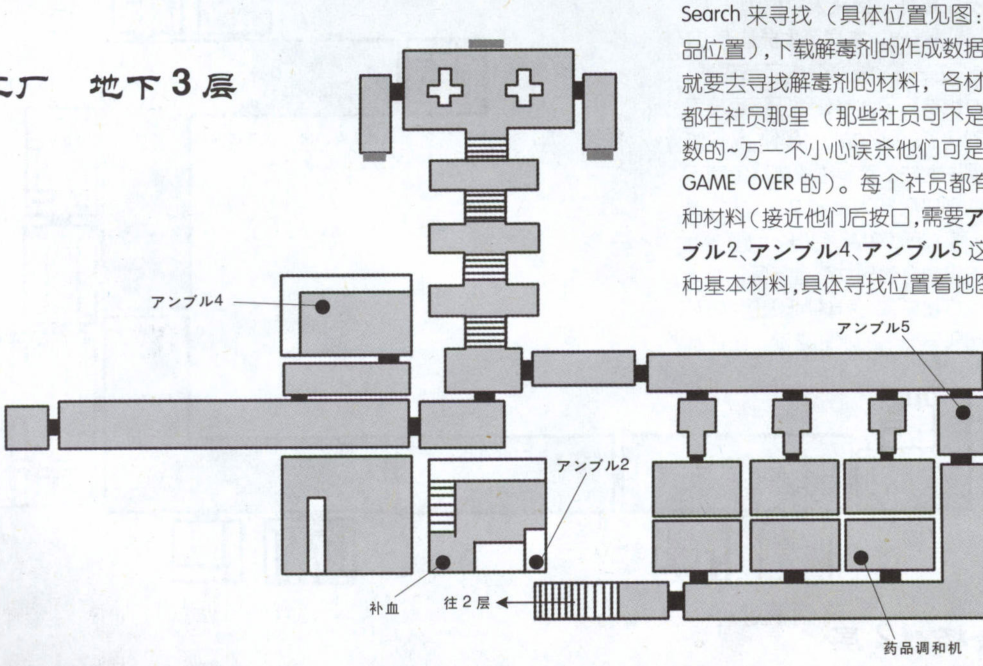
3位JJ来到地下的入口后，BOSS样的人物全地域戒备开始，而得到的最初任务是打倒敌人，寻找所长室。这一关的前半部分很棘手，要尽量的消灭敌人（既每个可行房间的敌人要全部消灭），压制研究所，每个区域都会反复出现敌人，不用担心子弹的问题，只要不要任务再开，子弹是继承上一关的，再说敌人也会大量补给，尽量到处转吧，将能走的地方全部走光，杀光，捡光。注意有些敌人敌人比较多，隐藏在门后再丢个闪光弹进去。将敌人消灭到一定数量时，FLAME会紧急通知说RAVEN中了敌人的陷阱，赶紧去救人，看地图就知道RAVEN在哪里了，去到一看，原来是高浓度的GAS，为了救出RAVEN，必须找解毒药，不过先找可登陆的电脑到网络空间寻找配方（具体位置见地图）。

网络空间内六角形的网可以用Break来打碎，Tap那里的人可得知（一定要Tap全部人的思想），解毒剂的配给方法被隐藏起来，需要用Search来寻找（具体位置见图：药品位置），下载解毒剂的作成数据后就要去寻找解毒剂的材料，各材料都在社员那里（那些社员可不是充数的~万一不小心误杀他们可是会GAME OVER的）。每个社员都有1种材料（接近他们后按口，需要**アンプル**2、**アンプル**4、**アンプル**5这3种基本材料，具体寻找位置看地图，找到全部的材料就到药品调和机去制作解毒剂，注意使用材料的顺序：**アンプル4——アンプル5——アンプル2** 如果不幸选错了……从头收集这3样东西吧，一次性物品来的~正确配制后，得到RNTIDOTE A，对着RAVEN使用就成，救出RAVEN后走到地下2层的那条路，会遇到一个敌人，KO后会掉下ID LV2卡，这是开地下2层最右边门的钥匙卡。里面有个很强的机器人，小心对付吧~之后对着电梯调查就能上去。

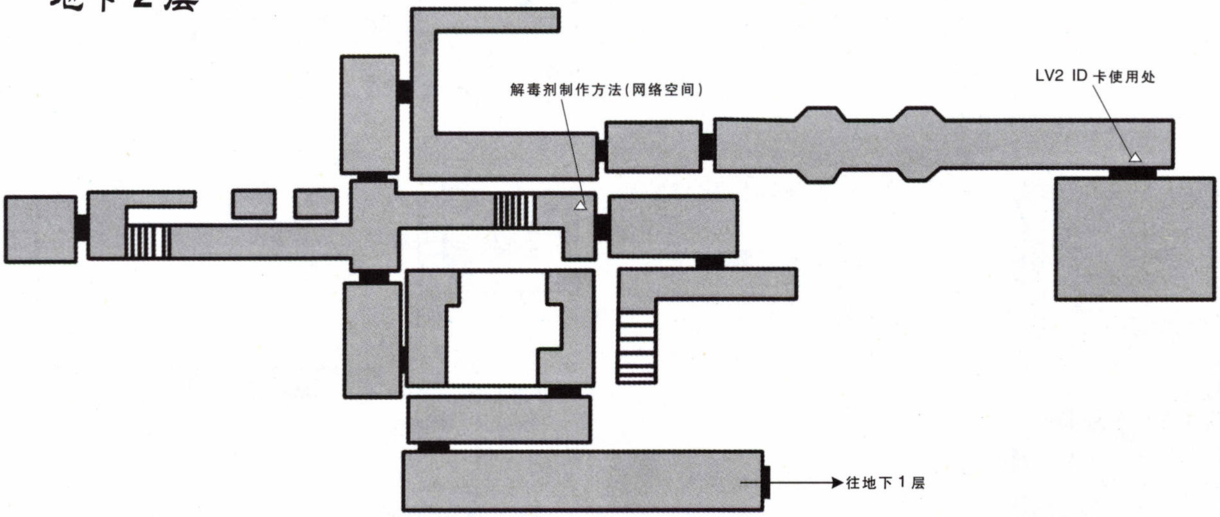
接着就要对付本关的最大难点：3批恶心讨厌的ICE失败克隆品（BOSS说她们是ICE的妹妹），敌人攻击防御体力都很高，尽量和它们拉远距离作战，4个角落是最好的位置，一旦靠近后马上换到另外一个角落。克隆体有3种攻击：近距离殴打、远距离呕吐、向前扑。吐出的绿色液体在地上冒泡的话依然有攻击力，小心不要碰到了。

一场恶战后，好不容易摆平了这些恶心的生物后，继续追杀BOSS。前进不久又是一个难点，ICE要掩护ASH去按2个红色的控制键，而前面、上面都有敌人，而且增援无限。真的很烦人，不过这里有个

工厂 地下3层



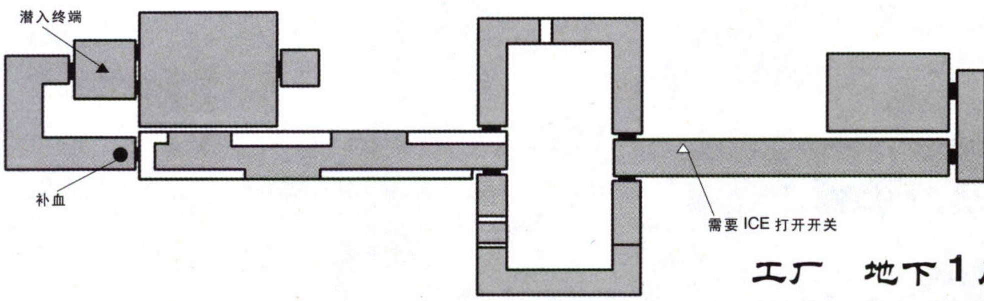
工厂　地下2层



好办法,当作战开始后,马上冲向最里面,干掉2个敌人,那里就不会出现敌人,然后就在站在木箱KO上面的敌人,等待ASH去按下2个按钮后,迅速跑出去按最近的一个红色按钮(想当初玩的时候傻傻的等ASH跑过来按……就是不过来)接着ICE和ASH就兵分两路前进。按下3个红色按钮,连接各部分桥,就能和ASH汇合。见到了BOSS,研究所内即将自爆,为了打开被锁住的门,必须再次到网络空间内。

如果前面没能学到BLACK HOLE,那么这里就能学到。制御路上的数据后,来到刚刚和克隆体作战的地方,这次要和ICE网络版的克隆体作战,攻击力还是很强,不过在这里,它们可就倒霉了,用个SLOW+BLACK HOLE,然后再用BREAK……不到5分钟就可以全灭它们,注意这些克隆体实体化的过程是无敌的,要成型了才能攻击。全灭后再制御出现的数据,那么通往BOSS房间的门就会打开。赶紧回现实空间吧,估计也没多少时间了。

本关的BOSS很好打,就是回避高了点,经常爬来爬去,只要不断的回避手榴弹攻击和注意搜索BOSS并狂扫,5分钟就能KO他。自爆装置解除不可,5分内要到达紧急用逃生潜水艇那里,位置见地图,就是得到**アンブル**2的那个地方。别忘记拿ID LV3卡,不然不能乘坐电梯,乘坐电梯可以直接到地下3层,迎面欢迎的是那2台超级烦人的小"坦克",终于在爆炸前一刻,ICE顺利脱出,研究所在一片爆炸中成为废墟~



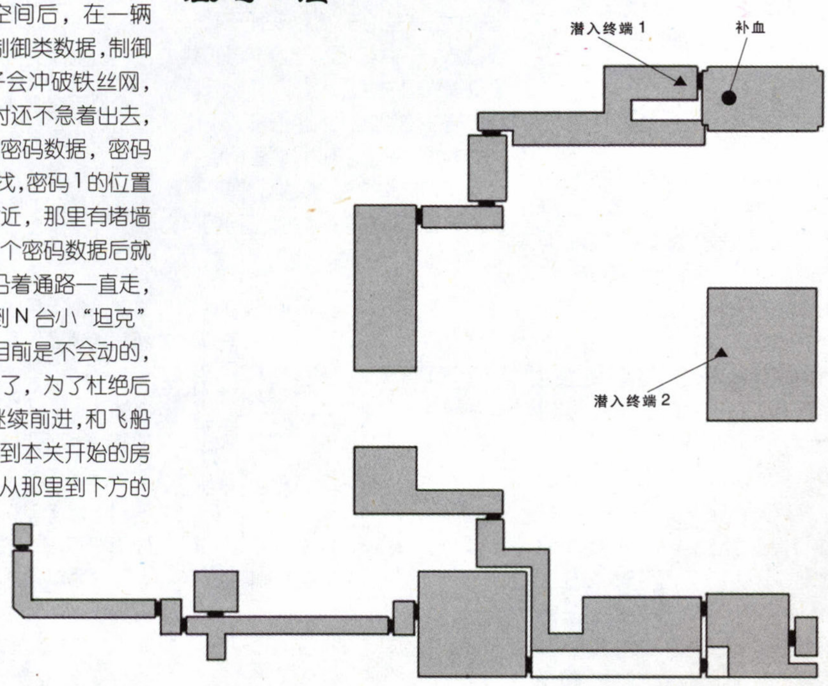
工厂　地下1层

STAGE 7
アリゾナ　穿梭机基地

终于了解到FGC的目的,他们想独占轨道**エレベータ**的开发,借以控制全世界的电力,以便顺利控制世界,为了打破FGC的阴谋,ICE决定向宇宙出发。

本关的最终目的是寻找能够发射的宇宙飞船。首先,在当前房间里寻找4个终端,让吊在半空的飞船头部(好像是)降落下来,然后登录网络空间,将全部的制御类数据制御后再用BREAK打碎,那么在大厅中间就会出现飞船发射的必要数据(SUPPORT类),直接下载即可,以后会用到的。回到现实空间,爬上登录电脑上方,走右上方的通路,路上会出现很多敌人,多利用闪光弹之类的。来到一个好像工厂的房间,控制终端可以连接道路,下到1层,左边有1个小门可以通到外面,有点隐蔽,注意寻找,出去后会看到辆小"坦克",KO后又发现1个登录电脑,登录进网络空间后,在一辆"车"旁边有1个制御类数据,制御后现实空间的车子会冲破铁丝网,形成新的通路,此时还不急着出去,这里有3个电子锁密码数据,密码2和密码3都很好找,密码1的位置在冲出后的车子附近,那里有堵墙可以跳过,下载3个密码数据后就可以登出了,之后沿着通路一直走,进到屋子后,会看到N台小"坦克"并列成一排,不过目前是不会动的,但是以后就会攻击了,为了杜绝后患,欺负它们吧~继续前进,和飞船整备员对话后就回到本关开始的房间(飞船头那里),从那里到下方的

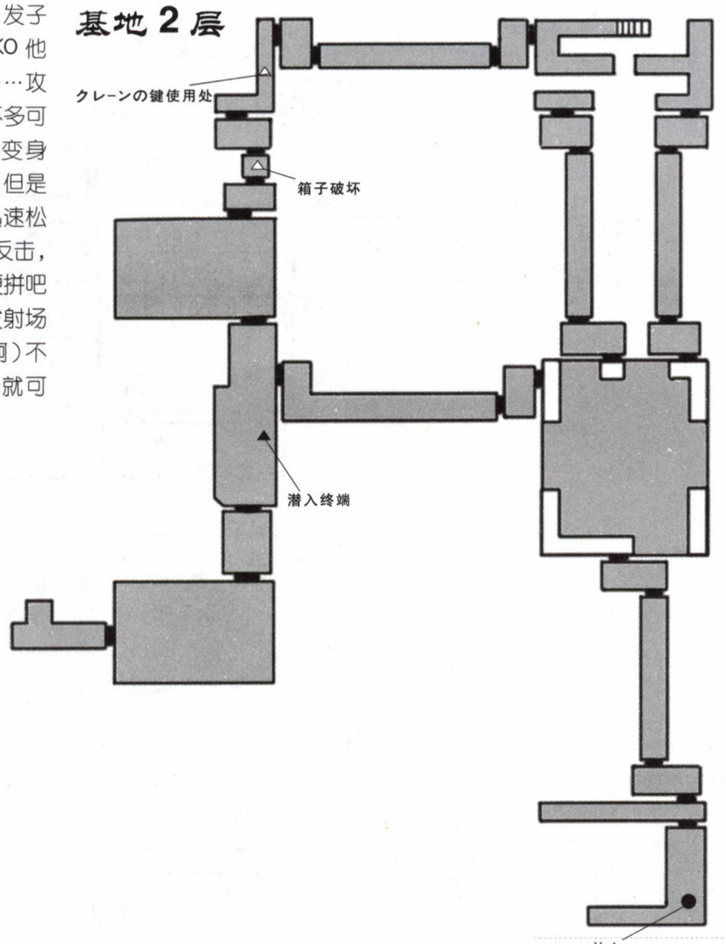
基地1层

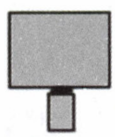


2层区域去，一直走会看到个绿色的门，从柜子里拿了**バイオチャージ**后从门旁边的洞下去，并登录进网络世界，之前拿到的电子锁密码就是用在这里的。一共有5个密码，详细用法如下：

1=**アップル**（地图左下角需要高跳才能过去的小房间）
2=**レモン**（地图右下角）
3=**ピーチ**（登出电脑处，地图左上）
4=**ストロベリー**（2层，即登录电脑房间的上方）
5=**マスカット**（密码4的对面）
因为要按照顺序分别制御这5个密码，才能开锁，具体制御顺序如下：
密码1：3-1-5-4-2（**クレーンの键**）
密码2：5-2-3-1-4（补血）
密码3：1-3-2-4-5（**リモコン**）

全部正确制御后，就到登录电脑后面拿道具吧，其中**クレーンの键**等下就要用上，**リモコン**是用于打开那些大闸门的。从旁边的棕色门出去，穿过外面的区域，注意有3台“坦克”把守。进入发射场2F后，有个房间里有N台“坦克”，多丢炸弹进去，硬拼会死得很惨~使用**リモコン**后可来到有登录网络空间的电脑，进去消灭全部的敌人，会出现飞船制御数据，将游戏开始得到的SUPPORT指令制御就成了。然后回到飞船头的房间，这次走左边的2F区域，在 终端那里使用**クレーンの键**，不过因为有危险物，无法清理，往左边走，在连接房间的桥上（背景是外面），调整视角，会看到有个箱子，开枪击破，就可以回去清理了。清理完垃圾后去找飞船整备员，和整备员对话后拣去地上的工具，回解开电子锁密码的房间，具体在2F的下方。到达后，对其中一个好像卫星的装置使用工具，这样卫星移动后和旁边的一个成直线，从上面就能跳过对面，向飞船发射区前进。进门后会遇到BOSS，这BOSS的回避力还真的不是一般的高……，这里有个技巧，不用消耗HP就能轻易干掉他：开战后，马上用枪扫射，直到他打滚，然后迅速后退，在拐角处按L1，进行掩护射击，再来……不断的扫射吧，将他再逼到尽头时，按住左摇杆，处于掩护射击的攻击状态，不断的射击，不过最好在他打滚的时候不要攻击，此时他是无敌的，以免浪费子弹，这样一般情况下是不会再受攻击的……建议：有800发子弹再打，800发是最保险的，KO他后，BOSS会变身，无耻的很……攻击力超级强，一旦被击倒，差不多可以GAME OVER了。在BOSS变身后，继续维持刚刚的掩护射击，但是要注意，BOSS跳起来攻击后迅速松开摇杆，躲过攻击后给予猛烈反击，不幸被打中的话靠补血道具硬拼吧……之后就没谜题了，临近发射场时又会见到BOSS（阴魂不散啊）不过这个就好打多了，1分钟内就可KO他……

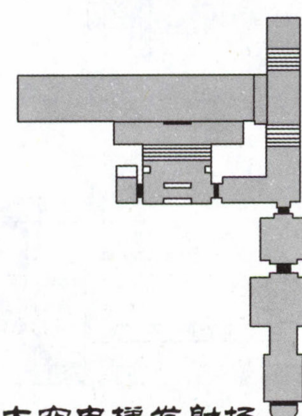




STAGE 6
马绍尔群岛　第2工厂

历尽千辛万苦，终于上了宇宙，这里也是最后的STAGE了~不过光线枪不怎么好用，好在到处都能用上重型机枪，敌人比较多，尽快杀到列车控制室，乘上列车到配电盘管理室。管理室的左边需要验证身份，没办法，去寻找虹膜资料吧，再次乘坐列车到居住区。

居住区里的敌人也很多，不用冲的太急，慢慢的前进，这里的房间很多都有炸弹之类的道具，充实下装备吧，来到地图A点的地区，如果手中有重机枪的话马上扔了，换上宇宙枪，然后跳过去，攀住横梁，往左边移动（本关很多地方都要用到攀爬……），在此之前，务必先消灭下面的敌人……不然……到达最左边下去了，里面是登录电脑，将网络空间内的全部敌人消灭，就会出现虹膜资料，下载后就可以返回现实空间了到管理室去了。



有了虹膜资料，管理室就可以通过了~前进打倒一批敌人，会看到一个反转终端，为了使区域反转，必须先停止清洗作业，而这是由4个终端所控制的，去寻找4个终端吧。下面区域的地图实在太多，这里只给出4个终端的具体区域数字。

终端1：配电盘内部11(进入配电盘内部后走到最下层，其中一个房间)

终端2：在配电盘内部11一直向上攀爬，直到图1的位置，往斜上走，掉下去落到图2的位置，然后沿着横梁一直攀爬过去，途中还有个类似的地方，如法炮制。到尽头后再向上爬就可以看到了(具体位置在配电盘内部14)

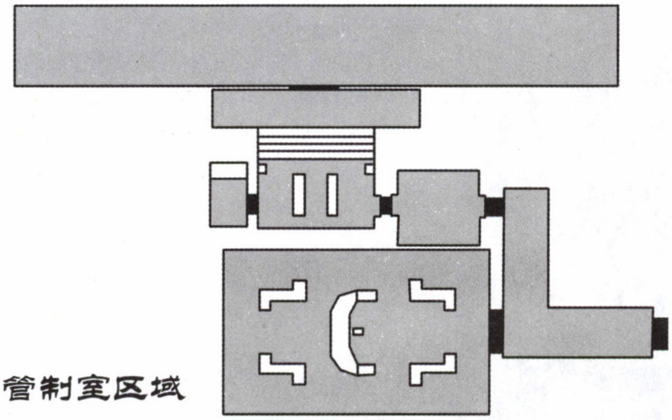
终端3：一直走到最上层，进入其中的房间，就可看到提示，具体位置在配电盘内部18

终端4：解决完终端3后，爬出去，一直走，然后爬上一道门，进去就可看到，具体位置在配电盘内部19

都解决完后，回到配电盘内部15，出去反转区域（按一次就翻转，再按就恢复，具体可看里面的说明）。回到刚刚的地方，不过已经变成了配电盘内部25，现在就想办法到对面的门去。在如图3的地方跳下去，就能攀住横梁，到新的区域了，过去又有1个终端，这下可以将2个区域连起来了，到最上面就能看到登录电脑了。

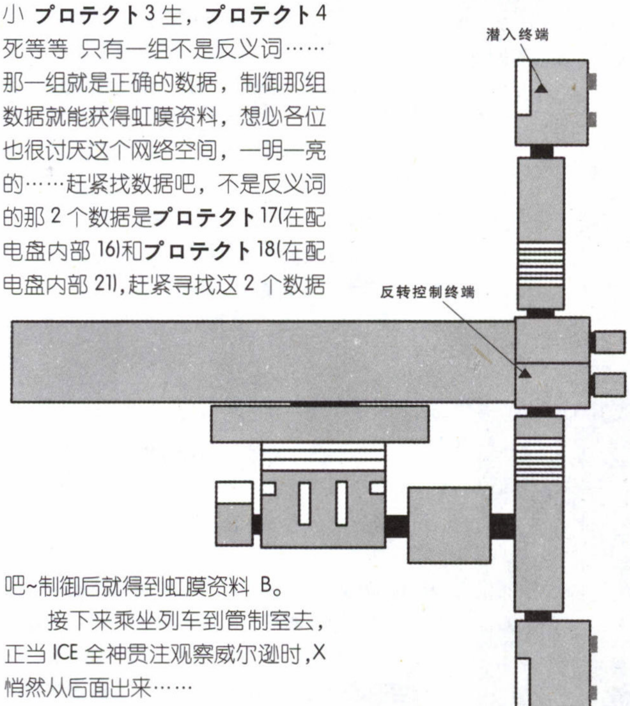
这里的网络空间有虹膜资料，不过就没那么好拿了，Tap里面人的思想可以得知，为了防止别人的侵入，加强了对虹膜资料的管理，特意隐藏了起来，还制造了N多假数据，一共有18个数据，每个区域有9个数据，一边单数，一边双数，需要在现实空间里反转才能切换区域。18个数据里只有2个数据是正确的，只有正确制御那2个数据才能得到虹膜资料。可以用Find来确认这些数据的资料，Find了N个数据后，发现每一组都是反义词，比如：**プロテクト**1是大，**プロテクト**2是

管制室区域



小 **プロテクト**3 生，**プロテクト**4 死等等 只有一组不是反义词……那一组就是正确的数据，制御那组数据就能获得虹膜资料，想必各位也很讨厌这个网络空间，一明一亮的……赶紧找数据吧，不是反义词的那 2 个数据是**プロテクト**17(在配电盘内部 16)和**プロテクト**18(在配电盘内部 21)，赶紧寻找这 2 个数据

配电房管理室

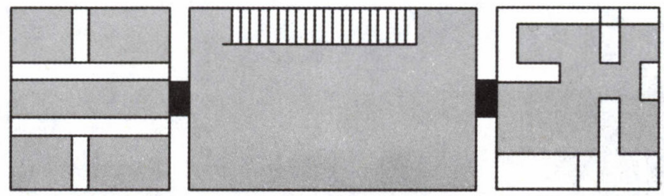


吧~制御后就得到虹膜资料 B。

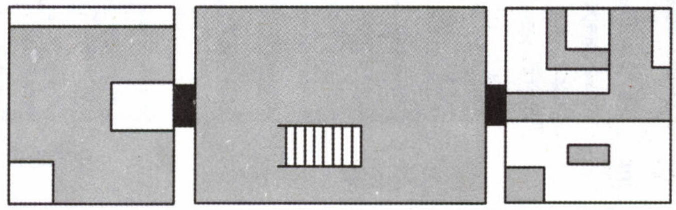
接下来乘坐列车到管制室去，正当 ICE 全神贯注观察威尔逊时，X 悄然从后面出来……

面对现实空间的最终 BOSS——X 这个光头机器人真是无耻的可以，有层保护层不受伤害，HP40%以下还会暴走，会使用障碍物无视的攻击，不幸被打倒在地，就要承受 N 多的机枪追击……把全部的加血都用在这里吧，反正以后也用不上了。没暴走前，承受他的机枪攻击（减很少 HP 的），然后猛烈反击，一旦使用蓄力攻击就尽快逃，暴走后边走边打……当被击倒在地后

配电盘内部 11 层



配电盘内部 19 层



如果 X 使用手枪攻击，就不断猛烈反击。剩下的就看 RP 和 LUK 了……

进入网络空间对付网络空间的最终 BOSS——**ウイルンソ**虚拟人格**プログラム**。它一共有 2 种形态：

第 1 形态：不断放出巨大的角来攻击。

击破方法：先运好 Wall 的能力，按住 R1，转换视角到天空，当角快落下来时，松开 R1，使出 Wall 的能力，此时是无敌状态，不受角的伤害，然后不断攻击角，当角破碎后，会出现数据，使用 Break 击碎数据，即可消灭角，全部消灭角后，转入第 2 形态。

第 2 形态：不断放出圆球攻击，雷电攻击，数据横向攻击。

击破方法：每 30 秒左右使用 1 次 Slow，在角落使用 Black Hole，将那些圆球吸过去，之后就不管，然后贴近版边，BOSS 靠近后，跳起来用 2 下轻攻击，1 下重攻击。一共打 2 次，然后转头，看到有？号的数据，使用 Find，如果是回复 HP 的尽快下载，如果是减少 HP 的就打碎，BOSS 会吸收这些数据补充 HP。然后又贴近版边，重复……。牢记经常使用 Slow 和 Black Hole，如此一来，BOSS 的击破只是时间问题……没想到最终 BOSS 如此的弱……

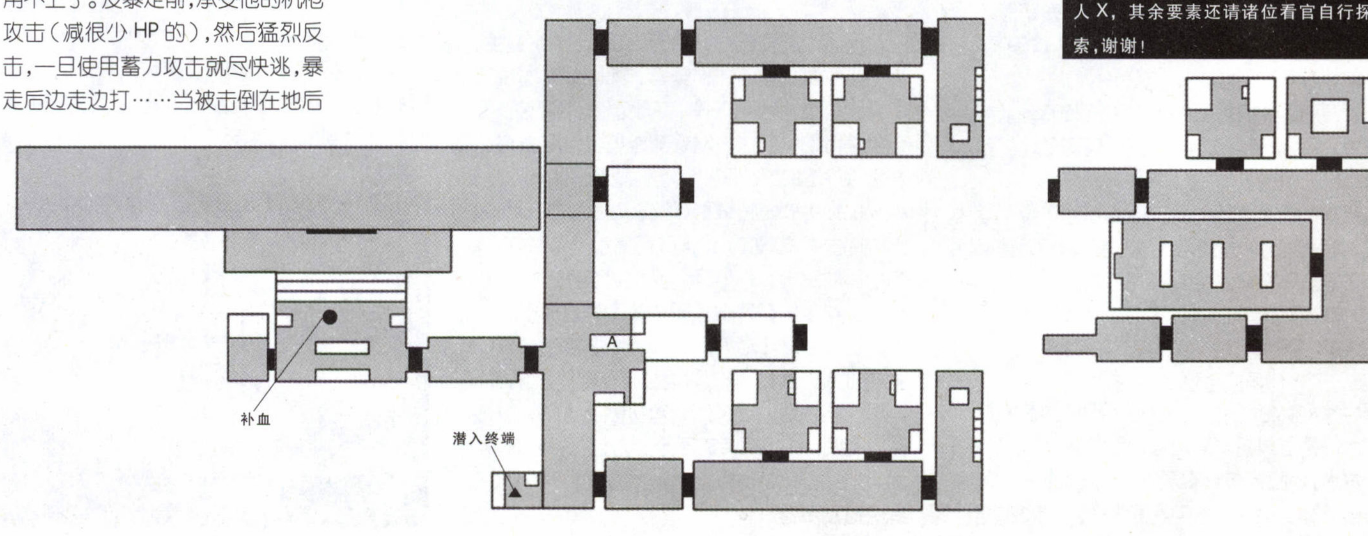
击破 BOSS 后，需要逃出这里，乘坐列车到配电盘管理室，回到反转的地方，又要重新去控制那 4 个终端，再次反转后到另一边（感觉这一段完全是多余的）……穿宇航服时不能使用武器，只能不断的被打，宇航服的操作也很恶劣……切断了几个区域后，回到飞船发射场逃离这里，结束。

攻略后记

KONAMI 的这部双 DVD 作品可实在是让 CLOUD 吃够了苦头，因此只完成了飞鸟篇的攻略，ICE 篇则由胡索艾云君独立完成，向他致敬。

介绍一下本作通关后唯一的隐藏要素——EXTRA GAME，飞鸟篇可以选择红云，ICE 篇则可用光头机器人 X，其余要素还请诸位看官自行探索，谢谢！

居住区





操作篇 *FIREFIGHTER F.D.18*

我们的主角,狄恩·麦克戈雷格,是一名无畏的消防勇士。想在无情的烈火,弥漫的毒气和随时塌陷的火场中求生,并且救出幸存者,就必须熟练掌握所有消防特技。先来看看我们的狄恩有些什么技能吧。

△:**调整消防龙头喷射方式**。直线型距离远,水量足,范围小,常用作定点喷射;散射型距离近,水量也分散,但是范围大,在火场中用作消火清路使用。BOSS 战时,直射用作主攻武器,散射用作抵消 BOSS 的微型火焰系攻击。

○:**操作键**。平时可以踢开房门或是纸盒,面对通风口、绳索等按圆圈进行特殊操作。

□:**援护射击**。召唤队友的水枪掩护,一次性清除周围以及前方所有火焰,一关只有 3 次使用机会。

×:**快速闪避**。闪躲专用,常打 ACT 游戏的玩家对此肯定不陌生了。游戏中闪避将是非常有效的技巧,一定要熟练掌握。

R1:**装备操作键**。

左摇杆:移动控制

右摇杆:喷射时方向控制,A,B 标准控制时有效

十字键:快速武器更换

十字键下:消防龙头,消防员标配,这个就不多说了。

十字键右:消防斧,劈开墙壁裂缝,铁箱等……(为什么没有血腥之斧……?这里是 18 消防局,隔壁才是网吧,你走错地方了……)

十字键上:灭火器,强力灭火武器,距离短,威力强大,每个可使用十秒。(灭火器居然比高压水枪还来劲……)

十字键左:干冰喷射器,直线喷射大量干冰消火。用来清路效果最佳,还可消灭水枪无法清除的火焰。一直按住蓄力后喷射更远。

SELECT:道具选择

START:游戏暂停

道具篇 *FIREFIGHTER F.D.18*

各种道具对游戏过程帮助甚大。火场中除了救人,还应该注意搜索道具。道具通常都放在一些不被注意的角落中。还有一些纪念品,是受害者们来不及带走的。得到这些虽然对游戏进程没有帮助,但收全会影响评价和获得徽章。

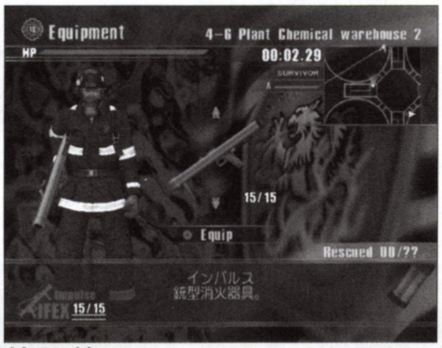
营养剂:一次性补充所有暂时损伤体力,并且补充少量最大体力(体力槽变暗部分)

医护包:一次性补充较多体力。(包括暂时损伤)

医护包 SP:一次性补满所有体力。

备用干冰罐:一次性补满干冰喷射器使用次数。

水弹:最终关道具,暂时阻止火势蔓延



技巧篇 *FIREFIGHTER F.D.18*

狄恩的目标,就是在每个场景中营救陷入困境的幸存者。每名幸存者都有自己的健康情况,假如不能在体力耗尽前走到他身边的话,幸存者就变成墓碑上的名字了。时刻注意画面上的小地图,根据地形和幸存者位置,尽快决定最佳路线。

火场中没有任何安全的地方,我们的消防员不是金身不坏的逆天勇者,即使穿着厚重的耐热消防服,作用也只稍微延长火焰的侵蚀。假如鲁莽行动,很快会发现狄恩身上肯定没有非洲踏火族的血统。伤害分为持续型和损伤型。一般火焰灼伤都是持续型,踩在火上,或是被流火击中都会慢慢减血。这样的伤害都是暂时的,体力槽暂时变暗,一旦回到安全状态体力慢慢补回。也可以用营养剂立即补充所有暂时损耗体力。但是如喷射,砸伤,电击之类硬损伤,造成的就是永久伤害,只能依靠医疗包来回复了。因而可以利用快速闪避技巧来直接突入火场,争取营救时间。灼伤损耗的部分体力,会随着时间补满。体力不足的时候,就要小心为上,利用水龙消火后步步推进。

不要靠近火场中任何危险的东西,诸如燃气瓶,汽车,柜子等等,它们一定会爆发,坍塌。服从指挥……游戏中注意调度指挥是很重要的。调度会通知该版面中幸存者数量,还会提供不少有益的帮助。比如何处能找到通风道,水淋装置,或者周围正在火势蔓延,持续爆炸,天花板正在塌方……等等。

攻略篇 *FIREFIGHTER F.D.18*

STAGE 1

我无法忘记……那天……那双鞋……她一定还活着……

“隧道发生火灾,全员各就各位,重复,全员立即各就各位。”

狄恩是 18 消防局的消防员。一听到集合令,他不再继续喃喃自语,迅速准备随消防车前往火场。城市的隧道中发生大火灾,现有包括议员布莱克在内十多名人员被困。火势依然在蔓延中,几乎周围所有消防局都已经出动。等狄恩赶到现场,兄弟部队已经展开作业。连电视台的记者都已经架好器材,开始转播。

女记者艾米丽一看到狄恩就举着采访话筒冲了上来:“这里是现场直播,现在所有观众都在注视这里,您能告诉我现在火势么,还有多少幸存者……”

满肚子怒火的狄恩一把推开女主持,冷冷回答:“不要阻碍我的工作!”

碰了一鼻子灰的女记者同样恼怒不已:“我也是在工作!”

但狄恩丝毫没有理会,直接冲入火场……

1 隧道

这关可以看作训练关,开始熟悉一下操作技巧吧。不断用散射灭火,扫清前进通道。看似安全的场所,时常地面窜来火龙,而停靠的汽车也会连锁爆炸。高空坠落下的圆柱,定时喷射火焰,趁喷射间隔迅速通过。

BOSS 火焰 BLAZE

这个 BOSS 其实就是一堆火焰而已。站在原地不断切换喷射方式,直射削血,当 BOSS 喷火就转为散射保护自己周围。选择适当攻击的位置,要和 BOSS 保持一段距离,否则很可能来不及护身就变烤鸭了。BOSS 体力小于 1/4 转为第二形态,几乎是火山喷发般散放无数火焰,召唤援护吧。(从此记得以后 BOSS 战,援护无论如何都要留到最后,BOSS 在第二形态时都会变得非常疯狂)



STAGE 2

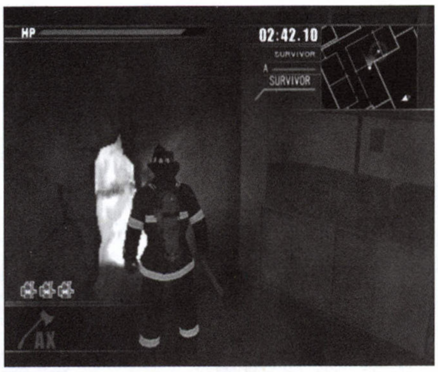
狄恩和队员终于救出了所有幸存者，当他们扶着议员走到隧道口时，隧道中发生猛烈爆炸，所有一切都陷入了火海。电视台如实记录一切，勇敢的狄恩也因此成为新闻人物。然而在电视的另一侧，脸色阴沉的男子正在愤怒的咆哮。口口声声称狄恩为计划的破坏者，并试图制造下一次纵火。中间神秘人马菲给纵火犯的电话，带来更多的谜团……

2-1 实验大楼西二楼

飓风网络公司实验大楼着火，这里存放着大量危险物品，因而随时都有大爆炸的可能。但是还有相当数量的员工，包括飓风的总裁都困在大楼内。这关才开始狄恩的真正考验，经过上关考验的玩家，应该不会过于苦手。

BOSS 地狱火(INFERNO)

看作第一关 BOSS 强化版也可，办法依然是适当切换喷射模式。当 BOSS 体力小于 1/4 依然会强烈喷射，这时靠援护吧。



2-2 西三楼

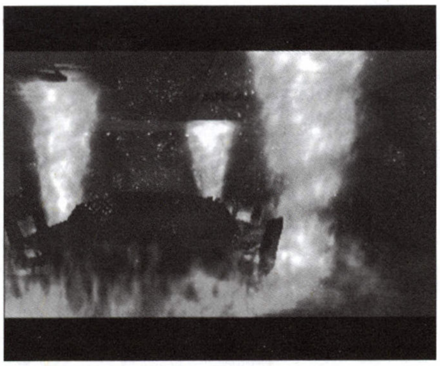
一开始需要 KEYCARD，就在不远处的角落中。寻找有裂缝的墙壁，通风管道等可以事半功倍。从这关开始小心房间中的内火。由于封闭房间中剧烈燃烧，热空气膨胀导致气压急剧上升。此时打开房门就如打开火药罐一般，剧烈的火焰随着气浪喷发而出，假如狄恩被直击的话很可能立即 GAMEOVER。开门时最好先做好准备，一旦听到警告立即按方向+×快速闪避。

BOSS 焰之天使 ANGLE FLARE

相对而言是第一个有威胁的 BOSS。这次目标是正在剧烈燃烧的桌子，但是蔓延的火焰继续点燃衣橱，燃烧的衣服如同焰之天使般四处漂浮，猎杀狄恩。方法有两个，一个是直接对中间的 BOSS 猛攻，衣服用散射浇灭或者快速闪避。这样需要一些操作技巧但最有效，或者先浇灭衣柜，那 BOSS 就变为没牙的老虎了，但过一会衣柜还是会被点燃的，因此这样打速度会比较慢但较稳重。依然小心 BOSS 最终爆发攻击。

2-3 西五楼

狄恩准备从五楼的电梯通道进入四楼。虽然火灾中使用电梯通道是非常危险的，但也没有办法，通往四楼的楼梯已经彻底毁坏。在电梯间跳跃时，先爬上绳子(对绳子按○)，然后算好大致高度，背对目标再跳(按○)。另外蛋型机器人身上带电，用斧头砸掉(会爆炸)，或者直接踢爆也行。



BOSS 火龙卷 FIRESTORM

三团巨大的火龙卷围绕长桌不断移动，并且喷发出热浪和火球。火龙卷的旋转，空气压力急速下降，不断把狄恩吸入火海中。狄恩必须站在墙角(从墙角被吸入距离最长，能提供充分攻击时间)，然后回头对火龙卷直射。注意不断切换散射，抵消飞来的火星。火龙卷在桌角会有短暂的停留，此时是最佳攻击机会。最后一个火龙卷，停在原地强力爆发。因此建议 BOSS 到 1/3HP 时，就赏三个龙卷一人一个援护，正好全部解决。

2-4 西四楼

狄恩偶然在电梯中救出凑热闹的记者艾米丽，但她的红鞋和莽撞的行为深深刺激了狄恩。送走两个麻烦鬼后，狄恩终于进入四楼。这里四处充满了黄色的易爆气体。假如随随便便跑动就会引发火花，发生剧烈爆炸。轻按摇杆慢慢走，或者索性蹲着慢慢爬过。周围一般都有排气开关(排气后就能自由跑动了)，可根据攻关需要决定是否需要打开。最后一关需要打开两个水淋装置，才能浇灭火焰，救出人质。

BOSS 触手 TENTACLE

断开的燃气管道如同触手一般挥舞，不断吐出火龙。两旁小管道主要喷射火花，中间管道则有蓄力火龙。先全力消灭两旁触手，注意切换喷射模式，抵消飞溅的火花。蓄力火龙放射时，一定要蹲下。BOSS 第二形态时电击火龙乱射，这个时候再召唤援护。

2-5 楼道

此处会有三名以上幸存者需要同时救出，速度一定要快。小心燃气罐的爆发，如果冷却热膨胀中的燃气罐，那么和点燃的效果也是一样的，知道怎么做了吧。用直射引爆燃气罐，可以华丽地打开通道。

BOSS 地狱火 HELLFIRE

整个实验大楼在燃烧，底下的蔓延火焰如同地狱的使者。大面积火浪，追踪型流火，强力蓄力火球是 BOSS 主要攻击手段。对于第一种，要注意脚底下颜色变化，火浪涌来之前会先发光发热。而另两种攻击，不断用快速闪避就可轻松躲开。最终 BOSS 的爆发状态，可以利用保险的无敌时间躲过最危险的火球攻击后，对其进行强攻。

STAGE 3

飓风网络的马菲总裁最终丧身火海。虽然他说话令人讨厌，但出于职业道德，狄恩还是陷入了强烈的自责中。马菲死前提到有人要谋杀他，而杀手则混在幸存者中离开了。画面另一侧，神秘的纵火者也一样恼怒不已。到底谁才是真正的幕后主谋？一切陷入谜团中……

议员布莱克为狄恩举办盛大舞会，以答谢救命之恩。狄恩对此一切毫无兴趣，独自望着大海发楞。一同参加舞会的记者艾米丽安慰狄恩，马菲的死并不是他的错。狄恩慢慢说起了他的过去，他在火灾中失散的妹妹……浪漫的表白却被吵闹声打断，游艇上已经燃起熊熊火焰。狄恩义不容辞，再次投入火海救援幸存者。

3-1 游艇舞池

狄恩穿着礼服投入灭火队伍，手里工具也只剩下灭火器。礼服对火焰没有任何防护能力，不要像从前一样贸然踏火前行。灭火器使用也有次数限制，好在一路上有足够补给可用。顺着楼道一路往下，救出所有人质。

BOSS 火葬 DEATH PYRE

剧烈燃烧的火葬堆，原是吊顶上的大烛台。这关难度不大，假如前面注意收集的话，手里应该有足够的灭火器和恢复道具。只要小心 BOSS 最后形态爆发攻击，没援护也能轻松过关。

3-2 船舱

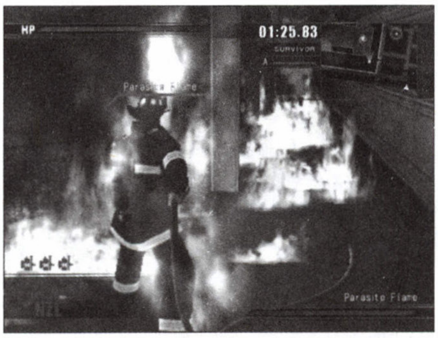
狄恩会和队友，重新穿上防火服，还拿到强力灭火武器-干冰放射器。这关并不必急着救助指定幸存者，应按照房间顺序一个个搜索过去，这样反而更节约时间。最后停车场救援难度较大，不要靠近任何车辆。所有汽车都会发生连锁爆炸。而且时刻注意塌陷和天花板坠落。



BOSS 地狱车 HELL DRIVER

三辆汽车如同碰碰车一般互相撞击，不断喷射火焰并带有电击。这关有个诀窍：入门立即往右走，走到角落中。一会随着一声巨响，三辆车撞在一起。此时抢上零距离攻击，依靠一个援护造成无敌时间连续对准一辆车强行灭火。然后，用两个援护也足够强行灭掉第二辆，这样只剩一个就没什么威胁了。车辆只会往车头或者

车尾滑行，站着车身侧攻击，保持距离小心车辆碰到墙壁后的折射。



3-3 动力室

前关是一次漫长的历险。虽然只有一名幸存者，但必须小心绕过整个走廊。狭隘的地区躲无可躲，还必须引燃爆炸物通过。后关先不要急着往前冲，回头从另一侧可以先救到幸存者，然后再顺路过去可以节约不少时间。（此处门是单向的）

BOSS 寄生火焰 PARASITE FLAME

寄生火焰绕引擎剧烈燃烧，如不赶快油船危在旦夕。火焰从 1F 出发处慢慢游弋到 3F，每次停顿释放大量火球。假如前期注意收集灭火器，这里就派上用处了。停留时灭火器猛力喷射，但 BOSS 释放火球就要转回水枪散射，并且不断闪避。第二形态 BOSS 非常难缠，只能看准机会用保险对付了。

STAGE 4

游艇上所有人脱出后，狄恩回到地面。但此时神秘电话打来，纵火者得意地大笑。他以艾米丽为赌注，邀狄恩在化工厂决战。



4-1 工厂储藏室

狄恩到达工厂时，工厂已经开始连锁爆炸。这里地形复杂，一定小心地面喷出的间歇性火墙。另外工厂中处处危险，没有一处真正站得住脚。急速蔓延的火势加上爆炸，很快会波及所有区域。尽量多使用干冰喷枪开路，救出幸存者。

BOSS 三支剑 TRIBLADE

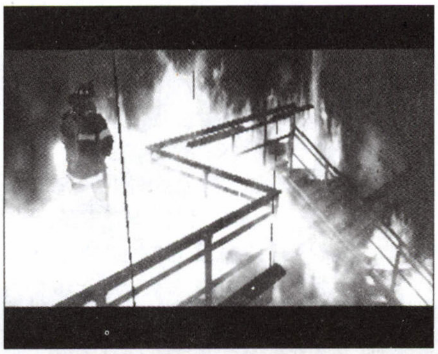
燃烧的火柱如同三条利剑一般旋转。一开始火柱会比较高。此时站在原地强攻，火柱经过就蹲下。火柱定期爆发火球，这些火球带诱导效果。绕着柱子圆周运动能躲过大部分攻击。BOSS 第二形态火柱贴近地面，这个时候一面绕柱跑，一面喷射还击。第三形态的 BOSS 火柱出现在正中央，随机无差别火球攻击。没什么多说的，强攻。火柱经过就用保险造成无敌时间，然后继续喷射。

4-2 控制室

这里视角很差，一失足即成千古恨。先沿着电梯（电梯上按开关进行操纵）一路向前，救出四名被困人员。第四名救完后，按动衡车，沿着衡车走回第一电梯处，回 2 楼，第二电梯按动右侧按钮。随后顺着电梯救出第五名，按动边上按钮。再次回到第二层，从突出高台跳下，救出第六名。途中打开控制按钮，打开通向最后一名幸存者的道路。

BOSS 脉冲死火 FATAL PULSE

敲开墙壁，进入 BOSS ROOM。BOSS 初期只会使用火焰喷射和油桶飞溅，只要躲在角落喷射+不断切换攻击方式。BOSS 慢慢爬上 2F 时，整个楼面定会陷入火海，此时战况将非常艰难。看准时机，零距离援护 3 连发直接 KO（BOSS 喷射时攻击无效，不要浪费援护机会）。

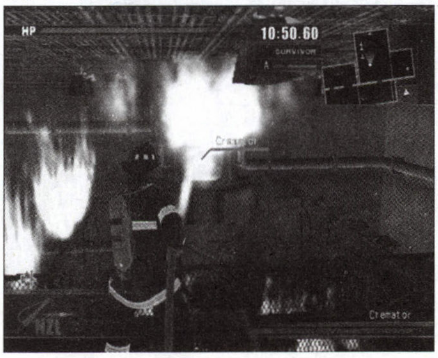


4-3 化学仓库 1

这里看到艾米丽被锁在另一仓库，但是无法救出她，狄恩只得另找出路。此地出现巨大机器人，无法消灭，只能把它引开后继续前进。黄色气体蔓延的地方，依然不能随意跑动。

BOSS 火球 BLISTER FIRE

可能是当前所见最强悍的 BOSS 了。一开始三个通口不断砸油桶，油桶在固定位置爆炸产生气浪。另外三个通口定时直线喷射火龙。可以针对其中一个，直线喷射加上横向快速闪避的办法打。但最后 9 个通道都会同时放下油桶，这时没什么太多技巧了，完全没有安全位置。利用保险创造无敌时间零距离快速攻击，尽快消灭最后一个通口。



4-4 生产线

幸存者并不多，地形却极为复杂。狭隘的通道遍布燃烧瓶，火墙，还时有热浪，爆炸火花袭来，狄恩躲无可躲。多利用干冰喷射，引爆燃气瓶打开通道。体力不足也只能使用道具回复，但必须为 BOSS 战留下足够物品。下一个 BOSS 将是一场苦战。

BOSS-1 焚尸者 CREMATOR

锅炉被铁丝网隔开，而且又在比较高的位置。狄恩只能站在 2F 远远射击。BOSS 在两边顺次放出火焰和火砖，并且定期发射蓄力火焰。首先应在 2F 散射扫掉周围的火焰和火砖，然后直射打扫远处以确保攻击位置稳定。BOSS 蓄力时（此时攻击无效），赶快躲到边缘处。喷射结束后，BOSS 完全停止所有行动此时立即反击。但真正考较玩家时刻是在 BOSS 的第二形态，火焰和火砖完全乱数运转，顾头顾脚往往什么都顾不了。此时除了祈祷和保险创造短时间无敌以外，别无更好的办法了，祝好运。

4-5 油罐

BOSS-1 JAYSON HUNT

消灭火魔的狄恩，在楼顶和纵火犯杰森·亨特展开殊死决斗。久经百战的玩家，打到这里应该已经很轻松。不断绕圈靠近杰森，跑到背后或者杰森换弹的时候开始攻击，不必担心干冰喷射器的弹药，打完会在另一侧出现补给。

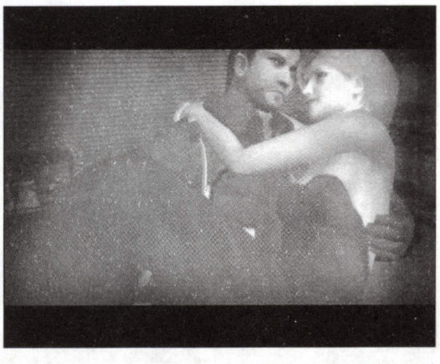
BOSS-2 BODYGUARD

杰森并不是真正的主谋，议员布莱克此时显出了他的真实面目。布莱克自然不会放过已经知道一切的狄恩……

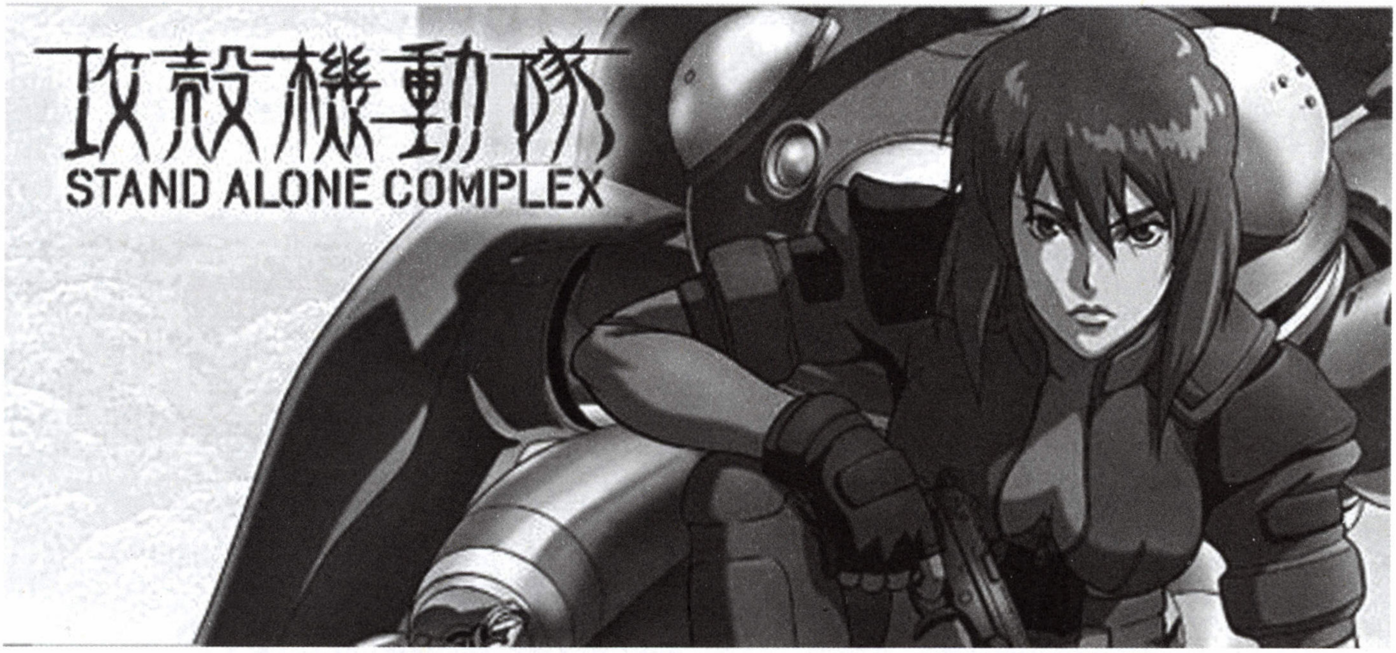
这仅也不难，面对保镖只要记得打一次，闪两次的节奏。平向两次 X，快速闪避能正好闪过保镖的一次拳击，随后还击一次。不要继续追加攻击，那是无效的。再闪两次，躲过下一轮攻击后再还击。距离太远保镖使用撞击，就要闪三次才能安全躲开。

4-6 化学仓库-2

议员布莱克自以为聪明，最终却还是没有逃过惩罚。杰森其实早就在他飞机上安置了炸弹，而他又愚蠢地攻击试图救他的狄恩，反而自己从塔顶坠落。整个工厂都在爆炸，我们的救火英雄狄恩，一定会救出他的公主。



THE END



攻壳机动队的舞台

“攻壳机动队”就是所谓的公安9课。公安9课的作用，从严重对电脑犯罪的应对，在国内的要人掩护，政治家的贪污揭发，凶恶杀人搜查到绝密背面的暗杀，以及到更多方面。他们是除了最擅长电脑战，而且精通高性能义体，在物理战斗中也有特别表现能力的精锐部队。这种组织的存在，对一般老百姓来讲太过模糊，但这情况若处在动漫世界中，却又往往能引起一些如杂志前这样同年龄少年们的遐想和种种假设，但就主题设定来讲，这种题材远远要比纯粹的“正义与邪恶之斗争”更吸引人些。

9课的成员

草雉素子（游戏主角之一）



身体除了脑部以外都已义体化。维持9课队员上下关系的存在，义体战和电脑战的专家，战斗力为9课NO·1，名副其实的领导。平时对她的称呼为少校。事实上，素子能够抓住观众的，并不是她带来的那些超酷战斗场面，而是她的存在迫使观众去讨论一些东西存在的意义。作为一个特殊机构的特殊成员，素子更像是连接现实与网络、政治与人性之间的一条纽带。

巴特（游戏主角之一）



这个拥有两只义眼的壮汉是9课内除素子以外的主要战斗力。他与草雉搭档好几年，是草雉的左右手之一。他们长年年的合作使他们熟悉彼此的存在。不过巴特对素子有特殊的感情。巴特的另一个特点就是对枪械和机械的特殊喜好。在战车斑陀螺中有着极高人气就证明了这一点。即使是没有个体差异的斑陀螺，他也只是总驾驶那特定的一架……都说粗糙男人的爱难以理解……

荒卷大辅



9课课长。虽然看起来并不是多么伟大的官员，但事实上其能够与首相直接对话、接手或讨论一些任务的施行，很多人宁愿相信他出身于军部的情报部门。在高官中熟人也非常多，其冷静的判断与知人善用的能力更是典型的领导管理人才，很多时候可以避免开国家的正常手续来完成，甚至是独立完成一些事项的批署，同样是一个做事不问是非的人。也有人说，9课的特性以及其特殊的存在意义完全取决于素子和荒卷这两人的思维以及处事方式。身高只有153CM，是典型的那种只长心眼儿不长个儿的小日本……

特古沙



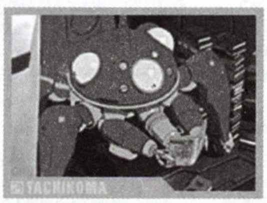
九课新任队员，由警视厅本厅升职到九课，原来隶属本厅刑事组。身体大部份仍为原先之组织，只有少部份为了能与电脑连线而做过生化改造，是九课中生化程度最低的一员。游戏中的戏份相当少，几乎被玩家当成大众脸而被遗忘。

石川



9课中坚队员。以对状况判断的沉着冷静著称。很少参与现场任务，几乎都从事在网络上收集情报的工作。事实上是9课里与素子共事时间最长的组员。

斑陀螺



9课的战车，从其名字的翻译到其设定，都是让笔者在“攻壳”系列作品中最头痛的。无论怎么翻译，**タチコマ**这个词都不可能成为“斑陀螺”的。汉字可以写成“达驹”，之所以没有直接用达驹也是为了照顾老FANS的怀旧心理。而它的设定更是从漫画到剧场版再到现在的TV版，从来没有过固定的样子，随时在发生着变化。

漫画第一部

1989 年，sf 漫画家士郎正宗发表了以 “ghost in the shell~攻壳机动队” 为名的 sf 漫画，原先连载于杂志，后集结成厚达 400p 的单行本漫画。作品以草雉素子为第一主人公，描述了发生在公安 9 课与犯罪分子间疯狂而复杂的对抗。

剧场动画第一部

1995 年，由押井守带领众多一流的动画业者将士郎的原作进行了动画化（当时参与的人员现在都已成为大师级人物），获得巨大成功。

GHOST IN THE SHELL

这个标题在乍看之下，相信所有人都会觉得太过于意识化，喜欢漫画的人会说它是因素子经常置疑自己的灵魂的存在而来的，但喜欢电影版的人又会认为这特指的是公安 6 课的超级系统人形使。其实将双方的意见综合起来就是笔者想说的结论（笔者这种半吊子当然自己梧不出这样的道理来）。

灵魂—Ghost—人工智能
肉体—Shell—人造物体
人类—The Ghost in The Shell—机器人

这样看来，事实上人跟机器人是相同的。无论是机器人，还是人，还是别的被灌以各种名称的意识存在形式也好。大家都是 The Ghost in The Shell，说白了就是 Ghost+Shell 的组合，唯一的区别只是组合形式不同而带来的外型罢了。

当然啦，“攻壳” 系列还有很多其他形式的作品，比如第二部漫画版（还有那传说中没经正式渠道发行过的 1.5 漫画版本），比如 2 部 TV 版（第二部尚未完结），还有那本副标题为 “灼热都市” 的小说等等，虽然这些个作品仍旧有着非常出彩儿的地方，但最终还是未能逃脱出这个 The Ghost in The Shell 的主题。与其说围绕着这个主题，也倒不如说是由中心主题衍生出来的各种不同版本的 “攻壳” 故事。

小档案

士郎正宗

1961 年 11 月 23 日出生于日本兵库县神户市，人马座，A 型血，毕业于大坂艺术大学美术部油画科

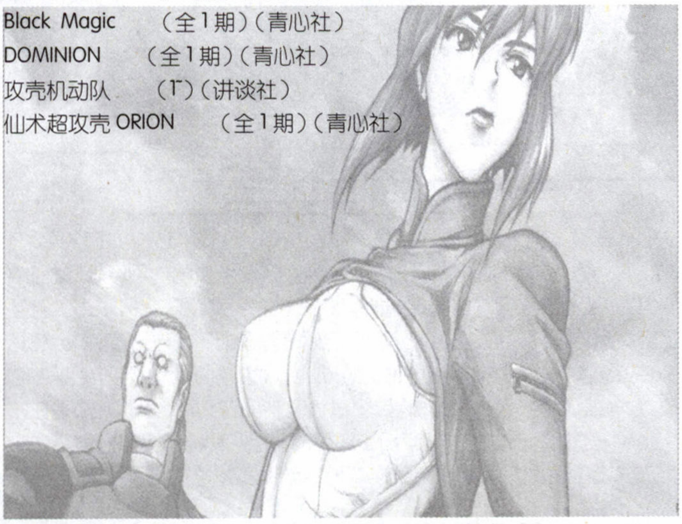
简介：

士郎正宗在大学就读期间，于同人志 “Atlas” 中发表作品《Black Magic》。1985 年凭着单行本《Apple Seed》以职业漫画家身份出道。此外还著有《特搜战车队》、《仙术超攻壳》等。士郎老师曾在神户市一边当夜间的高中美术老师一边发表作品。

其代表作《攻壳机动队》最初连载于讲谈社的漫画月刊《YOUNG MAGAZINE》海贼版中，在 1989 年到 1990 年间，每三个月一次。最后共十二篇完成了第一部、第二部分的正式连载。第一部分的单行本于 1991 年 10 月 5 日第一次印刷发行，售价为一千日元。

作品一览：

Apple Seed （1~4 期）（青心社）
Black Magic （全 1 期）（青心社）
DOMINION （全 1 期）（青心社）
攻壳机动队 （1~）（讲谈社）
仙术超攻壳 ORION （全 1 期）（青心社）



操作系统

人物操作

左摇杆控制人物移动，按下为蹲下。
右摇杆控制准星及人物方向，装备狙击枪时按下开启狙击模式。
L1：枪类武器使用
L2：副武器及拳脚使用
R1：攀爬，悬挂动作。平时是紧急躲闪
R2：跳跃
○：确定和调查
×：取消，武器取得及换弹夹
□：切换副武器和拳脚
△：切换主武器

陀螺操作

L1：机枪
L2：诱导导弹
R1：滑动（押下）
R2：跳跃

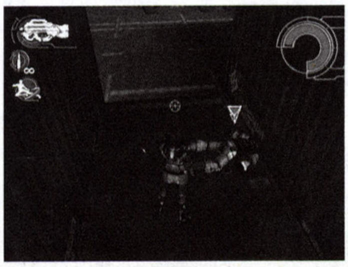
流程攻略

本流程攻略里的方向以主角面对的方向为准

第 1 章 ニイハマ码头

任务 1 ニイハマ码头 N3 素子

干掉在睡觉的警卫，打开他身边的开关。打开之前关闭的卷帘门。进入港口。在战车周围的集装箱附近有一小队敌兵，敌人 AI 并不高。并且有队长在内，将其打倒可得到港口守卫兵的部队资料。得到后，就可以取得港口所有卫兵的位置情报。通过跳跃来到被集装箱分隔的港口区域 2。这里比较空旷，有不少敌人，但之前已经取得部队情报，所以敌人的位置一清二楚。需要注意的就只是站在集装箱上移动扫射的敌人。



绕过右边的集装箱，看到港口区机械电源开关，打开。原先在空地上和还无法进入的区域 3 的货运吊车开始移动。站在吊车停靠边的集装箱上可以跳到吊车上。当吊车靠近另外一边时，便可以跳进港口区域 3。

本区域敌人很多，而且很多分散在狭窄的集装箱过道和高低的箱顶。

本区域注意点：

最好取得敌人部队资料，随时了解敌人的位置是很重要的。而且后面有很多敌人必须要取得情报才能将其打倒。在打倒普通敌人后，可从其身上得到相应的武器和弹药。某些地方，如吊车，光是跳跃是上不去的。要在跳跃的同时使用 R1 动作键来抓住对象的边缘。在进入建筑物之前的海边可以得到一个体力恢复品。

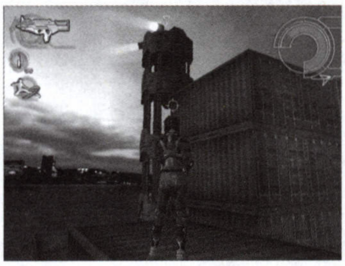
目标是对面建筑物左下角的开关，然后通过这个区域移动的吊车来到刚才开关打开入口的区域通过箱顶就可以进入建筑物。



在越过 2 个将房间隔断的箱子后就可以见到这个区域的敌兵队长。这个时候电梯是不能使用的。前往左边跳过 2 个大的物品架就可以找到电梯的开关。然后乘电梯往上一层。在这层将右边的敌人打倒后可取得部队情报，在右上角的小楼梯上可打开去下一层的电梯的开关，来到吊塔上。通过 2 座吊塔之间的支架来到右边的吊塔。此处要非常小心，掉下去就会死亡。在这里的敌人身上可得到部队情报，打开上面的开关，会有 2 只蜂型战斗机器人来找你麻烦，不要理会它们和赶来的敌人。通过移动过来的支架跳到最左边的吊塔，打开电梯开关然后利用电梯返回地面。

本区域注意点：

靠近墙壁或箱子可以利用墙或箱子的面连打 R2 做反弹跳跃。这个地区一开始有很多地方要这样才能通过。



返回到地面，会得到有狙击手的通知。先前往右边，找到 3 人巡逻小队，打倒队长拿到第 1 个狙击手的位置情报，返回起点，沿海边的小路一直冲到第 1 个狙击手所在高塔下的死角，干掉下面的敌兵队长拿到第 2 个狙击手的位置情报，顺便做掉塔上的狙击手。跳上正面的集装箱，到对面的集装箱顶上打倒敌兵队长拿到第 3 个狙击手的位置情报。然后在左上角打掉塔顶的阻击手。然后直接去第 3 个塔打掉第 3 个狙击手。然后爬上较高的位置跳进铁丝网，在建筑物的左面。通过建筑物边爬到屋顶，干掉所有敌人，打开地上的控制器，过关。

本区域注意点：

小心狙击手，只要发现激光瞄准立刻隐藏，否则 2 秒钟后就秒杀你。最好之前能先熟悉下本区域的地区，当然是用死来换取（看着素子大姐一次次倒在敌人的枪口下，我的心都碎了，555……我的素子啊）。3 个敌兵队长身上的位置情报资料一定要拿。否则你就算知道狙击手在那里也没办法打到他。

任务 2 N3パ▮キングビル　巴特

本区域为方形走廊。

停车场 21F，在出来的地方得到 21F 的停车卷，然后一路走到右上角。

确认取得 21F 的停车卷，打开去 22F 的栅栏。



停车场 22F，在走廊靠右边的地方打倒敌兵队长取得部队位置情报。在走廊尽头取得前往 24F 的情报。

向右跳上架在天井里的铁架走到对面的另一半停车场。打开这里的紧急门电子锁。再返回到之前的停车场走廊，进入左边的紧急门。来到 23 层，在这里通过网络把自己的眼睛连到铁门外的摄像机上。现在只能观察 23 层的情况还进不去。

来到 24F，正面就是敌兵队长，通过天井铁架来到紧急门对面的警备室，把他们全部干掉吧。在警备室里可以取得全部队情报。通过 24F 的栅栏前往 23F。

干掉路上的敌人在左边的一辆汽车上找到货运箱。通话结束后，调查旁边的箱子，过关。

本关注意点：

最后进入 23F 的时候会有 3 把狙击枪瞄准你，要把他们干掉非常不容易。建议将手榴弹，电磁弹和榴弹枪保留到这里使用。

任务 3 多层式仓库　素子

干掉敌人，进入正对面的大门。顺楼梯来到 3 楼，在 2 楼的楼梯间可以拿到部队位置情报。在 3 楼的仓库管理末端通过网络入侵。控制小型机器人穿过 3 楼被破坏了铁栏的通风管道，来到仓库的另一边。冲到 1 楼，打开那边通往素子所在的仓库的铁门。操作素子到 2 楼通过铁门来到另一边仓库。前往 3 楼找到仓库管理末端将其打开。到 1 楼的大门打开开关。通过走廊到达第 3 个仓库。在 3 楼调查柜子里的义体，然后打倒所有敌人，再次打开大门，过关。

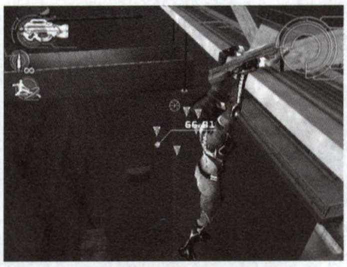
本关注意点：

如果动作熟练的话，可以不使用楼梯直接跳到楼上，比较节省时间。

第 2 章 东北自治区 1

任务 1 居住ブロック　素子

从右边的楼梯下到车站下面，在第 1 层抓住上空横着的的铁架移动到左边的修理篮里，再抓住另外一根铁架向右移动，到达建筑物边缘的凸出的铁板上。



顺着铁板移动，到达拐角处铁板消失的地方再跳起抓住上边的凸出靠悬挂移动到拐角后的铁板上。然后按高低顺序选择落脚点跳到下面的屋顶上。乘电梯到下一层。在靠左边的花园打倒敌兵队长拿到部队情报。进入右边的酒店乘电梯向上，找到只有半截梯子的地方，面向梯子的方向，让上面的阳台在你右边，向右跳，反弹向左边墙壁，再弹向右边，抓住阳台的边缘爬上去。然后跳向左边的墙反弹到右边的凸出上。跳起抓住墙上的水管，移动到前面的走廊，跳上。打开开关后去电梯。走出酒店，打开右上角的门。进入区域 2。



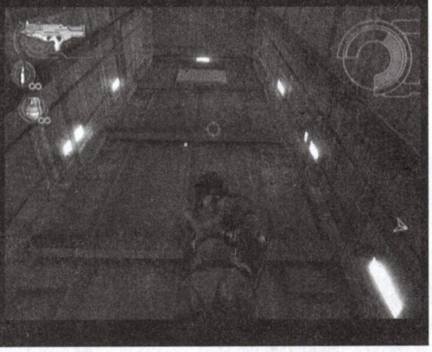
本区域注意点：

本区域很容易让人觉得无路可走，要善用素子的能力和自己的观察力。多试试就知道向哪里走了。（当然，这也是用素子大姐的生命换来的。555……）

干掉路上和天桥上的敌人可以取得部队情报。通过天桥进入一个大厅，乘电梯。到顶层之后电梯上方会打开，跳上去。发现出口离电梯还有很高的高度，利用素子的能力跳上去。干掉房间里的敌人取得部队情报。出门沿窗外的小路向右走，在尽头处跳到下面的楼房间走廊顶上。爬上对面的大楼，干掉路上的敌人，冲到尽头的电梯。过关。

本区域注意点:

电梯那里是个比较难的地方，虽然高度很高，看起来无法上去。但仔细看，每隔一段高度就有一圈可挂住的凸出物。只要熟悉素子的动作及操作就可以很容易的上去。



任务 2 ダムサイト 巴特

在大路上干掉敌人，拿到部队情报，在尽头打掉两座机枪塔。关掉右边的仪器，前往左边乘电梯。下面的通道路线是单一的，暂时没有分支。沿路一直前进，在爬上一段楼梯后在靠左的地方找到去通风口的梯子。蹲下穿过通风管道来到管理室，将管理室里的开关打开。出门就能遇见身上有部队情报的人，拿到后向左转，一直跑到走廊尽头的门。下楼梯来到个三岔口，先不忙向左走直接上对面的楼梯，在机械房打开这里的电源开关。回到三岔口，向右走下楼梯。顺着楼梯一直向前，在最后丁字路口向右走，上电梯。出电梯后往左走，上楼一直走到楼下尽头到达左边的控制室打开开关。返回下电梯那里向右走，进入机械室，到楼到下面的管道里。打开左边的门，向左来到尽头的梯子处，爬上去，进入主电脑室。关掉这个大家伙，从对面的门出去。从右边的梯子爬上通风口，穿过通风管道来到另外一条走廊。下了梯子正对面就是敌兵队长，怎么能够放过他呢？拿到部队情报，在走廊左边打开管理开关。顺左边的楼梯一直向上，到达尽头的电梯。返回地面，在左边捡起火箭发射器，出门打掉天上的直升飞机。过关。

本关注意点:

本关难度不高，唯一要注意的就是在狭窄的过道不要被多个战斗机器人围住，否则你的损失会很大的。

任务 3 オフィスブロック 素子

一直向前在正对面靠右边点的缺口跳下去，再从左边小路的缺口跳到下面楼房的房顶，打倒敌兵队长拿到部队情报。绕到左边的天桥上从缺口跳下。(注意一定要斜跳过去，否则就会摔死。)再跳到楼下，打开左边的开关进入空中走廊。出右边的门跳起抓住阳台的边，在上面得到光学迷彩。跳出阳台抓住建筑物的凸出物，靠悬挂爬过拐角来到全是敌人的平台，到对面打开电源开关，回到背后的电梯进入。

本区域注意点:

大部分时间都是在做高空操作(好高哦~)，移动和跳跃的时候一定要小心。一出来下到的平台上敌人数量很多而且分散，下去之后一定要找好隐蔽位置，否则连谁在打你都不知道。

在阳台上取得光学迷彩后一定不能耽误时间，要用最快的速度完成后面的动作。因为有 2 个狙击手一直在张望着你，只要你的光学迷彩一消失马上爆你头(错错……是我家素子的头)。如果时间不足，在平台上还有一个光学迷彩供你补充。这个地方其实还有另外一个方法过去，取得第一个光学迷彩后，不忙去下面的平台。利用敌人看不到你的时间跳到你所在的阳台上面再上面一层，你看见了什么？哈哈，一个敌狙击手在睡觉，并且他身上还有部队情报。拿到他的狙击枪后该怎么做想大家都清楚吧。如果要这样过的话就要求你对素子的动作和操作熟练，要不然很难来到第 3 个阳台的。



下左边的楼梯，找到还在施工的天井花园里的钢筋上电脑，用它打开旁边的铁门。进入还在施工的大楼，在大厅的背后找到还没封口的 2 楼地板，跳上去。来到再上一层，利用横在屋子中间的横梁进入上面的门里。这里需要用连续的墙面反弹跳跃才能到达上面的门。

本区域注意点:

本区域唯一要注意的就是最后那 2 个连续的跳跃，特别是第一个。推荐动作:站在油桶上，让高台在你左边，向右边跳，反弹到正面的墙，然后向斜后反弹就可以到达。



沿消防梯向下走，到断的地方跳下。沿墙边走，在尽头左转然后紧接着右转，顺墙边一直走到仓库前的电脑，调查，过关。

本区域注意点:

道路比较复杂，敌人数量多，空中有蜂型战斗机器人，不要恋战。

第 3 章 东北自治区 2

任务 1 对人演习场 巴特



穿过演习场，没有分支路线。一条路走到尽头的电梯。

通道内无分支路线，敌人很少。走到尽头的大门打开，进入演习场 2。在演习场对面打掉 2 个机枪塔和一个战斗机器人后，进入建筑物。通道内无分支剧情，敌人较少。走到尽头乘上电梯。

穿过演习场 3，进入隧道。一直走到底，打开仓库的门，过关。

任务 2 对战车演习场 陀螺

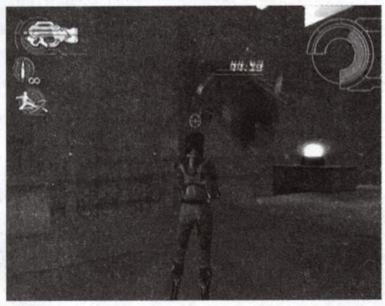


本关在圆形的战车演习场操作陀螺，与敌人战斗。干掉所有敌人到达升降机过关。

本关注意点:

熟悉一下陀螺的操作。注意诱导导弹的使用方法，否则是打不到敌人的。导弹放出后要将敌人锁定在目标框内直到导弹击中敌人。

任务 3 ヘリ格纳ブロック 素子



躲过直升机的扫射，冲到对面的门里。下楼，出去走廊。重复上层动作。再下一层，中间被飞机打断，直接从断口处跳到下一层。重复第一层动作 2 次，下到最下层，冲到门里。要看准时机，快速跑动躲过直升机的扫射。在有断层那里小心，不要忙中出错，很容易掉下去。

下楼梯向右转，再向右转上楼。爬上梯子，出去。在右边取得榴弹发射器，攻击直升机。它受损伤到一定时候就会靠近房屋边缘，看准机会跳上去。过关。

本区域注意点：

在天台上与直升机战斗时，小心脚下，不要光顾着天上。在它用导弹攻击你的时候最好使用跳跃来躲避，因为气浪很可能就把你吹到下面去了。最后跳上飞机的时机也要把握好，否则就重新再和它战斗一次吧。

本关还有另外一种完成法。进入第 2 个区域后，下楼后不要向右走，向左一直走到控制室。通过网络入侵地面防空炮火，使用的是诱导导弹，使用方法同陀螺。一共有 6 门防空炮供你入侵，被消灭一门换一门继续攻击直升机。打倒后，直接去天台跳上飞机就可以过关。（很简单的方法哦，不过如果你 6 门全毁都没把飞机打下来的话……去天台继续战斗吧！）



第 4 章 东北自治区 3

任务 1 立抗　　素子

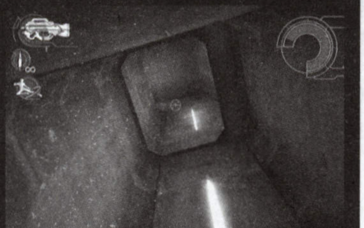
打开左边的电梯开关，到达底层。来到个大房间，干掉房间中的战斗机器人，在对面打开控制台。到房间旁边的大搬运电梯打开电源继续向下。到底后进入对面的门，向右上楼。进门来到大天井，从每一层的缺口跳到下一层。到达最底层，打开底层的地板闸门。打开后继续向下走，再次到达底部，打开一边的栏杆，进入大通风管道。

一进入通风管道就遇到一个 90 度向上的弯曲，利用素子的反弹跳跃就可以通过。上去就发现来到一个天井，下面是旋转的大风扇，在前往上面的横向管道之间只有一个小小的落脚点。（口胡~以为我家素子是劳 X 吗？不过我家素子比劳 X 厉害多了。）上去之后，又是一个垂直的通道，比刚才的还要高。跳上之后立刻蹲下，因为对面有位狙击手在你上去的同时就在关注你了。干掉他后继续往这个正在修建的天井底部前进。（这基地还真够深的……）打开地板闸门后，可以进入更深的天井。闸门打开后从左边跳到闸门露出的地方才可以找到继续向下的落脚点。到倒数第 2 层的时候打开旁边的卷连门进去。



本区域注意点：

在有风扇的那个天井那里不用想太多，直接跳向那个落脚点，抓住它的边缘就可以上去了。在第 2 个垂直通道那里在一半高度的地方有一圈凸出可供悬挂，而且有一边可以站立。以这个位置做为中间点，就可以轻松的上去了。

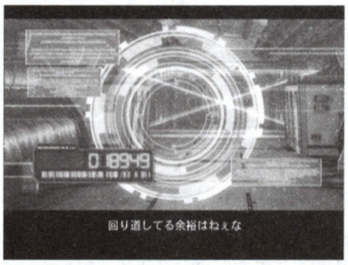


先干掉面前的敌兵队长，取得部队情报。打开左边的管理开关，再乘右边的货运电梯向下。向做转换乘另一部电梯。到底后左转到达大铁门处。进入最后一个天井，冲到最底层进入大门后，过关。

本区域注意点：

最后一个天井除了在中间一直横到底的铁架外，没有其他路可以走。而且铁架相当狭窄，再加上敌人和蜂型战斗机器人的交叉火力，很容易不是摔死就是被活活打死。所以建议多花两次机会，熟悉铁架的布局。然后不要和敌人纠缠，直接顺计划好的路线一路到底。跳下时一定要注意下落的抛物线距离。

任务 2 地下工厂　　巴特



面对交叉的红外线警报装置，以巴特那种壮硕的体形来说根本不可能躲过去。两边的柜子打开了，幸好里面的战斗机器人没有反应。继续前进，再次遇见红外线警报装置，这次的机器人就不是木头人了。干掉他们，在前面的分叉路上向左走。在尽头跳下开口，穿过狭窄的通道跳下电梯口，进入最下层的通道。爬上梯子，来到另一处工厂通道。走到尽头调查开关，然后通道里所有的红外线机关都打开了。去触动所有机关，干掉所有出来的机器人，从他们身上收集齐 A，B，D，E，F5 个芯片，去警备管理器上关掉警报设施。然后回到之前调查时引起警报的门进去，乘上电梯。

本区域注意点：

最后 2 个芯片要返回到最初爬上梯子的地方才能取得。这一点要注意。

进入房间下楼穿过小型格纳库，进入过道。走到一半的时候两边的敌人就出来，当中有敌兵队长，将其打倒取得部队情报。穿过下一个小型格纳库，下楼，穿过 2 个小型格纳库再下楼。到达最底层的格纳库打开对面的大门。

敌人数量很多，而且地型奇怪，再加上有几部多足战车。要非常小心，不要猛冲。

进入大型格纳库，进入右上角的房间。爬上梯子来到上面的走道。通过走道回到来到的房间的上走道。在这里可以从敌人身上取得部队情报。通过这个走道来到左边的大房间。打倒所有敌人打开大门。搭乘货运电梯到最底层，打开仓库管理端，从右边的路走到，打开最左边机器人仓库的门。过关。



任务 3 实验农场　　素子

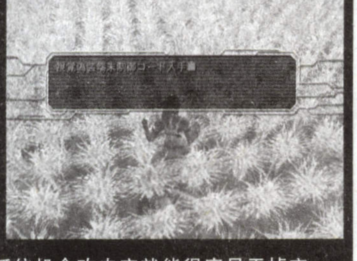


进入实验农场就立刻开始最终的 BOSS 战。对方是部巨大的思考战车，装备有光学迷彩。BOSS 只有在它现身的状态下才会攻击你，而在它现身的时候只要对它造成足够的伤害它就会恢复到隐型的状态。

在麦田里有 4 台影象伪装电脑。BOSS 身边会连续出现 3 个一队的士兵，其中一个人身上有电脑 ID 卡。每拿到一张就可以关掉一台电脑，将 4 台影象伪装电脑关闭后影象伪装就会消失。这时攻击 BOSS 才能打败它。BOSS 不强，利用场地里提供的武器弹药，慢慢和它耗，很快它就倒下了。跳上 BOSS 的前盖。恭喜，通关！（不要吓我，我以为素子又要拉前盖呢。笑）

本关注意点：

最终 BOSS 在现身的情况下如果不受到你的攻击就会一直攻击你而不会恢复到隐型状态。3 人出现的敌兵如果上一波没消灭完，直接拿了 ID 卡就不管剩下的人，那新一批就不会出现，一定要全部干掉。



最终 BOSS 很笨，注意跑动抓住机会攻击它就能很容易干掉它。



FFX-2 国际版+最终任务 研究

文:太阳黑子工作室·鬼。COOL、CLOUD
协力:似水流年

前 言

LASTMISSION 是独立在整个游戏中的一个部分,也可以单独当成一个游戏来看,游戏的故事讲的是尤娜,琉库,佩恩三个人分别收到了一封奇怪的信,信的内容是让她们 3 人去往**ヤドノキ**之塔,到了塔顶就可以知道真相!其实这个部分的游戏就是《不可思议的迷宫》+《FF》,游戏的进行方式类似《不可思议的迷宫》系列,但是在其中融合了相当部分的 FF 要素!

系统篇

一、游戏的操作

L3/十字键——角色移动/菜单光标的移动
○键——普通攻击/菜单选择/命令决定
△键——打开菜单
□键——射程内目标选择/菜单内道具自动排列
×键——取消
L2 键——角色左回转
R2 键——角色右回转
START 键——暂停
R3——视点回转、变焦(放大、缩小)
×加移动——不拣道具移动
R1 加移动——对应视点方向移动
□加移动——原地回转
×加 SELECT——取消一回合行动

二、迷宫基本游戏规则说明

移动:在塔里移动一格就表明行动了一次,而不是像本篇那样可以随时移动。

攻击:除了普通攻击之外还可以使用道具和魔法技能来进行攻击,每次攻击都表明行动了一次。不同的攻击方式有其不同的攻击范围,攻击的范围是用蓝色的框来显示的。

楼层的移动:在塔里面每一层都会有一个传送装置,传送装置只能把角色传送到该层的上一层,在特定的层数的传送装置上会有不同的封印,需要满足一定的条件才能解开封印。

换装:同游戏的本篇一样,角色在迷宫中也可以进行换装。游戏中角色一共可以装备 5 件不同的服装,游戏中服装相当于装备,每件服装都有附加的能力值用于提升角色的基本能力,服装通过合成之后可以加算合成的数值。各个服装都拥有不同的技能,但是只有基本服装(角色身上变换的服装)才可以使用服装的专有技能。

迷宫:**ヤドノキ**之塔一共有 80 层,和《不可思议的迷宫》一样,迷宫中布满了各种陷阱和怪物,另外还有大量的道具,迷宫中每一层都是随机生成的,即使层数相同,每次进入也会完全不一样。每十层后会出现一段剧情,在发生剧情的场景都会有一个宝箱,宝箱中出现的道具都是随机的。每 20 层会进行 BOSS 战,击倒 BOSS 后会出现传送装置。

仓库:迷宫中携带道具的上限为 20 个(包括服装),所以利用道具**かたづけ**上达术可把重要的道具传送到塔外的仓库中,注意仓库的上限也是 20。

商店:商店分道具店和服装店,上楼的时候会随机进入商店,也可以利用道具**ドレス屋ガイド**(服装店),**アイテム屋ガイド**(道具店)去到相应的商店。还可以利用服装组合出的技能来使商店出售隐藏物品。

足元:这个操作用于传送装置和陷阱,特别要注意的是利用这个操作可以不拣起地上的道具而直接使用。

记录:在**ヤドノキ**之塔中每五层会进行一次存档,另外也可以使用道具**セーブノート**在上楼的时候进行存档。

出塔:出塔只有三种方式——

1、角色 HP(不是服装的 HP)为零的时候就可以出塔,此时 LV,金钱和道具都会消失(仓库中的除外);

2、被创始者传送至塔外,同上所有除仓库中的物品外都会恢复成初始状态;

3、使用道具再出发の手纸也可以回到塔外,此时 LV,金钱,物品都可以保留,练级和合成服装的必备道具。

角色升级:打倒敌人之后会获得经验值,一定程度后就会 LVUP,此时会随机提升角色的基本能力,但是可以通过炼成道具装备或者通过不同服装组合出来的 AUTOABILITY 来调整随机出现的提升能力。

服装的组合:在迷宫中可以拾到各种不同的服装类型,和角色一样服装也是有级别的,高级别的服装不仅 HP 高,装备后更加可以大幅度提升角色的基本能力。在迷宫中只能拿到 LV 较低的服装,用道具**ドレス**合成秘传可以合成相同类型的服装,另外通过道具**ドレスメーカー**传可以获取本篇中拿到的服装(需要继承本篇的记录)。后面会给大家介绍几种练服装的方法。

记录的继承:在 LASTMISSION 开始前系统会提示你继承记录,继承本篇的记录之后在游戏中可以通过道具来获取本篇的服装,本篇的记录可以是日版也可以是国际版,另外继承的记录不同也会影响过关后的结局。

80 层ヤドノキの塔攻略指引篇

一、特定楼层封引解除方法

塔的 5 或者是 10 的倍数层会有封印,需要特定的行动才能解除封印。

楼层	解除封印的方法
五层	击倒三个怪物
十层	击倒五个怪物
十五层	击倒五个怪物,放置两个道具
二十层	击倒该层的 BOSS
二十五层	击倒八个怪物,投掷两个道具
三十层	击倒八个怪物,使用两个道具,放置一个道具
三十五层	击倒八个怪物,放置三个道具,空挥三次
四十层	击倒该层 BOSS
四十五层	击倒八个怪物,使用(读)两次魔本,攻击 MISSION 五次
五十层	击倒十个怪物,取消行动五次
五十五层	击倒八个怪物,空挥三次,取消行动五次,使用(读)两次魔本
六十层	击倒该层 BOSS
六十五层	使创始者出现(出现条件请看后面的详细介绍)
七十层	使创始者出现并让其把角色变成战斗员,变身后空挥一次
七十五层	击倒八个怪物,取消行动五次,投掷三个道具,放置三次道具,空挥五次
八十层	特定条件

八十层封印解除方法:可能有很多朋友会在这里难住,上到八十层挑战最终 BOSS 的正确方式是上到七十七层的时候让创始者出现,然后让他传送角色,这时就角色就会直接被传送到塔的最高层八十层。上到塔的七十九层之后是不会有传送点的,如果被创始者传送就会回到塔外。

创始者出现条件:在塔中角色走过一定的步数或者是取消一定数量的行动之后就会有显示创始者即将出现的消息,继续取消行动又会出现提示语言,在重复取消行动后创始者就会出现,创始者的回避很高,不要妄想击破他,创始者一共有两种攻击方式,一种是把角色变成战斗员,另外一种就是传送角色至塔外,这样角色的 LV,所持的道具都会消失。但是在七十七层如果被传送的话不会出塔而是到达塔的顶层。

战斗员:战斗员可以通过在迷宫中拾到的服装来进行换装,但是拾到的机率相当小,另外只有创始者能将角色变成战斗员。变成战斗员之后已经装备上的服装的 HP 依然有效,所以战斗员的 HP 是所装备服装的 HP 加上角

色的 HP，但是不能回复服装的 HP，战斗员可以使用所装备服装的技巧，而且技巧所需的 HP 和 MP 消费都会变成 1。但是必须注意的是虽然战斗员拥有所有服装的 HP 和角色的 HP，但是战斗员的攻击和防御都很低，所以如果不是要进行解开封印最好不要变成战斗员。

全 BOSS 攻略法：

20 层 BOSS(OCHU)：最菜的 BOSS 了，第一遍玩的时候还没有怎么去练服装就被几下 KO 掉了，攻击方式只有二种，没什么难度，当成杂兵来蹂躏吧。

40 层 BOSS(DEFENDER)：除了物理攻击以外也只有一种攻击方式的家伙，和 20 层的 BOSS 一样没什么难度，前提是有按前面提到的研究那样装备了一些必要的装备。

60 层(ULTIMAWEAPON)：虽然攻击方式较前面的两个有了变化但是有了正面无敌等装备一样的是轻松可以做掉。推荐在这里偷取 BOSS 的魔法，虽然比起物理攻击来说效果不怎么强，但是魔法发动的画面倒是挺养眼的。

80 层最终 BOSS 战：最终 BOSS 会变身两次，攻击方式也更加多样了，到这里可能大家服装的 LV 也不会低了(多多利用前面的服装合成密法)，所以对这个 BOSS 的打法也不多做讲述了，只需要注意 BOSS 的攻击会有附加混乱状态的招式，记得在战斗前炼成混乱防御的装备，另外记得留下一两个 MP 回复道具，主要是用来回复 HP。

二、走塔的注意事项

1：15 层后会出现仙人掌，其特技“针千本”伤害力为层数×10 的固定伤害，所以没有一定的实力最好不要去碰它，到了后期基本上可以一次打掉一件 LV20 左右的服装。

2：要养成经常整理道具的习惯，一些无用的道具不要留着占空间。

3：队伍初期一定要配一个白魔导士，因为 HP 回复道具量多又占道具携带空间。

4：隐藏房间——利用道具隐し部屋发见法可以进入隐藏房间，隐藏房间有两种，一种需要击倒房间内所有怪物才能出现传送点，另外一种是需要击毁房间内所有的结界石才会出现传送点。

5：结界石——结界石也有两种，蓝色的击毁后有一定机率出现道具，黄色的在攻击的同时会给予 GILL。

6：偷盗——利用小偷的技能可以偷取敌人身上的道具，最重要的道具就是能合成服装的道具ドレス合成秘传了，拥有该道具的怪物出现在十层左右(大型的史莱姆)。

7：游戏的视点有点不好控制，特别是用 L3 移动的时候时常会行动到不想行动的地方，只要调整成追尾视点就可以很好的解决这个问题。

8：后期(五十层以后)会出现有催眠技巧的敌人，被催眠之后怪物不会近身攻击，而是会在角色旁边不断使用魔法，这样很容易被屈死，建议在这里组合出睡眠无效的 AUTOABILITY 或者是炼成睡眠无效的道具装备上。

游戏研究篇

游戏的练级方法：练级前需要在迷宫中拿到再出发の手纸，这样在迷宫中行进到一定的层数后(觉得打的很吃力的时候)，最好手上有一定量需要合成的服装和一定的 GILL(以便与再进的时候合成服装)，利用再出发の手纸可以保留所有状态回到塔外，然后在塔外的商店购买合成服装的道具，接下来进入塔中合成所需要的服装。反复几次就可以在初期练出高等级的服装了。

快速练成高等级服装法：首先是要在迷宫中拾到道具ザ·コピ-传，作用为复制手上的任何一件道具(魔本除外)道具，然后复制手上的高等级服装，这样就会出现两件一样的高等级服装，合成之后就可以得到很高等级的服装了，如果通过上述游戏的练级方法练出 LV20 左右的服装再运用这个方法就可以在初期就拥有超高等级的服装了。

重要道具：以下几个道具对迷宫的冒险有着很重要的作用，其他的道具依据情况决定取舍。

ドレス屋ガイド	去服装店
アイテム屋ガイド	去道具店
再出发の手纸	以原有的道具，GILL，LV 出塔
希望の一代记	当 HP 为 0 时，会自动复活该服装或角色
ノ-トブック	复制手上的魔本
ザコピ-传	复制手上的道具
ドレスメ-カ-传	获取本篇拿到的服装
ドレス合成秘传	合成相同的服装
强化の药	角色升一级
成功の秘药	角色升二级
进化の灵幻水	角色升三级
エリクサ-	所有服装以及角色的 HP、MP 全回复

游戏职业详解：

战士——攻防提升的绝好职业，以物理攻击为主要手段的组合之必练服装

白魔导士——因为有回复技能因此是必备职业，不管怎么组合都必须留下的职业

黑魔导士——练出 HP 渐渐回复的道具后就可以丢掉了，但是如果是要以魔法为主要攻击手段的话就必须好好练了

暗黑骑士——LV 高的时候可以有效的提升角色的基本能力值，也是队伍中的必备品

模仿士——多个重要自动特技的基本服装，必练服装

道具射手——可以回复很多对道具的不利效果，而且提升的能力也不错

狂战士——LV 提升时可以最大限度的提升物理攻击力，如果以物理攻击为主要手段则一定要练

小偷——主要是用来客串偷取道具，在 10 层左右可以偷盗ドレス合成秘传，以后就没有什么用处

超能者——主要是 LV 高的时候提升的命中相当高，初期可以用一下，后期炼成必中装备后就可以放弃了

祭典士——平庸职业，完全没有本篇的出色，只是技能中可以停止敌人五个回合的技能还比较好用

枪手——也是没有太大用处的职业

魔铳士——主要用途就是炼出伤害 1/2 的装备

调教士——炼装备的服装

必备的能力：

能力及效果	AP	服装合成
50%割引(购屋金钱半减)	70	战士+サムライ+ダ-クナイト
正面无敌(面对敌人时无敌)	97	战士+バ-サ-カ-+サイキッカ-
ダメ-ジ1/2(所受伤害半减)	87	魔铳士+白魔导士+きぐるみ士
绝对命中(命中率 100%)	75	ガンナ-+魔铳士+アイテムシュ-タ-
物理攻击力の特训(物理攻击力特训)	50	战士+调教士
混乱防御(混乱防御)	55	ガンナ-+ダ-クナイト

另外，绝对命中，正面无敌，物理攻击力の特训最好是能炼成装备品然后进行装备，这样有助于装备其他提升攻防的服装。

资料篇

服装组合解说

AUTOABILITY	AP	组合所需服装
混乱防御(混乱防御)	55	ガンナ-+ダ-クナイト
炎无效(炎属性攻击无效)	30	ガンナ-+白魔导士
EXPをギルに(EXP 变成 GILL)	60	ガンナ-+サイキッカ-
倒すとMP 回复(击倒敌人后回复 MP)	75	ガンナ-+お祭り士
暗黑攻击(暗黑攻击)	60	魔铳士+ダ-クナイト
命中力の特训(命中力特训)	50	魔铳士+歌姬
MP2 倍防御(MP2 倍防御)	40	魔铳士+调教士
睡眠防御(睡眠防御)	55	アイテムシュ-タ-+バ-サ-カ-
ドレスガ-ド(服装防御)	40	アイテムシュ-タ-+歌姬
魔法防御力の特训(魔法防御力特训)	50	アイテムシュ-タ-+黑魔导士
敌の位置みやぶる(显示所有敌人位置)	40	アイテムシュ-タ-+きぐるみ士
倒すとHP 回复(击倒敌人后回复 HP)	65	战士+歌姬
物理攻击力の特训(物理攻击力特训)	50	战士+调教士
移动不能防御(移动不能防御)	40	战士+サイキッカ-

AUTOABILITY	AP	组合所需服装
ダメージをギルに（所受伤害变成 GILL）	60	サムライ+シーフ
ギルガード（GILL 防御）	40	サムライ+きぐるみ士
ピンチにパワフル（HP 越低攻击越强）	45	サムライ+サイキッカー
暗黑防御（暗黑防御）	55	サムライ+お祭り士
魔力の特训（魔力特训）	50	ダークナイト+白魔导士
冰无效（冰属性攻击无效）	30	バーサーカー+歌姬
毒攻击（毒属性攻击）	70	バーサーカー+白魔导士
物理防御力の特训（物理防御力特训）	50	バーサーカー+シーフ
沉默防御（沉默防御）	40	歌姬+黑魔导士
雷无效（雷属性攻击无效）	30	黑魔导士+调教士
近いワナみやぶる（接近后可看破陷阱）	50	黑魔导士+ギャンブラー
スロウ防御（缓慢防御）	55	白魔导士+ギャンブラー
全ワナみやぶる（可看到全部陷阱）	75	シーフ+调教士
バーサク防御（狂乱防御）	40	シーフ+お祭り士
回避力の特训（回避力特训）	50	ギャンブラー+きぐるみ士
咒いガード（诅咒防御）	40	ギャンブラー+お祭り士
ショップに隐し（商店内出售隐藏物品）	60	きぐるみ士+お祭り士
ギル2倍（GILL 两倍）	50	サイキッカー+お祭り士
绝对命中（命中率 100%）	75	ガンナー+魔铳士+アイテムシューター
ショップで盗む（随机偷取物品一件）	75	ガンナー+シーフ+ギャンブラー
だんだんMP 回复（MP 慢慢回复）	75	魔铳士+ダークナイト+黑魔导士
だんだんHP 回复（HP 慢慢回复）	65	白魔导士+调教士+きぐるみ士
ダメージ1/2（所受伤害半减）	87	魔铳士+白魔导士+きぐるみ士
50%割引（购屋金钱半减）	70	战士+サムライ+ダークナイト
正面无敌（面对敌人时无敌）	97	战士+バーサーカー+サイキッカー
死の宣告防御（死之宣告防御）	60	サムライ+ダークナイト+调教士
ワナよけ（陷阱无效）	75	歌姬+シーフ+サイキッカー

职业技能详解

技能种类：

物——物理攻击越高威力越强　　魔——魔力越强威力越强

物魔——综合上面两种的技能

枪手			
みだれうち	乱射	物	6
クロスショット	前后左右四面攻击	物	4
魔物贯通弹	前面三格贯通攻击	物魔	4

小偷			
ワナ发现	陷阱全部开启	无	5
アイテム盗む	偷盗	无	3
影しばり物	使敌人移动不能	无	3

战士			
ディレイアタック	延缓敌人一回合行动	物魔	3
完全防御	攻击无效化	无	20
ハードブレイク物	攻击力大幅度增强	无	6

歌姬			
子守歌	使敌人睡眠	无	2
ハイパーモード	物理攻击和魔力上升一个回合	魔	12
キャラチェンジ	变成三个角色中的任何一个	无	3

黑魔导士			
アルテマ	给房间内全部敌人伤害	魔	18
ファイガ	单体炎属性伤害	魔	4
バイオ	使敌人中毒	无	4

白魔导士			
ホーリー	单体圣属性攻击	魔	8
ケアルガ	HP 回复	魔	5
エスナ	异常状态回复	无	4

魔铳士			
敌の技	使用偷取的敌人能力		
敌の技を夺う	偷取敌人能力	无	2
对空 ▮	给飞行的敌人强力伤害	物魔	4

道具射手			
アイテムキャノン物	利用道具给敌人伤害	物魔 4	
アイテム地雷	破坏房间内所有道具给敌人伤害	物	6
アイテムエスナ	解除诅咒	无	6

暗黑骑士			
暗黑剑	消耗 HP 给予敌人伤害	物	40
暗黑の空	消耗 HP 给予所有敌人伤害	魔	80
死の宣告	消耗 HP 使敌人进入死之宣告状态	无	5

狂战士			
バーサク	狂暴状态	无	4
突き拔ける	攻击的同时敌人背后移动	物	3
ぶっとばす	攻击后移动到敌人背面	物	5

赌徒			
スロット	老虎机	3	
2ダイス物	以骰子的点数进行攻击	5	
MPダイス物	以骰子点树吸取敌人 MP	4	

侍			
斩铁剑	必死攻击	无	4
ぜになげ	丢 GILL 使敌人受伤	无	1
3 方破	前方三格敌人攻击	物	5

超能者			
高速转移	瞬间移动	无	2
サイコボム	房间内所有敌人大伤害	魔	12
テレキネシス	传送敌人	无	3

祭典士			
大轮花火	房间内所有敌人大伤害	物魔	16
おみくじ	抽签	无	3
ねずみ花火	使敌人停止	物魔	5

模仿士（尤娜）			
モグビーム	激光攻击	魔	5
プチグラビデ	HP1/4 伤害	无	4
ぽよよんリップル	诅咒	物魔	4

模仿士（琉库）			
星から来た友人	移动敌人	无	5
プチグラビデ	HP1/4 伤害	无	4
ぽよよんリップル	诅咒	物魔	4

模仿士（佩恩）			
サボテンガン	金针攻击	无	14
プチグラビデ	HP1/4 伤害	无	4
ぽよよんリップル	诅咒	物魔 4	

调教师（尤娜）			
穴掘り	挖洞	无	4
ロングショット	攻击远处的敌人	物	4
あつまれ!	召唤宠物进行攻击	物	6

调教师（琉库）			
ぶんどる	攻击同时偷盗	物	5
ロングショット	攻击远处的敌人	物	4
おいで!	召唤宠物进行攻击	物	6

调教师（佩恩）			
EXP 盗む	偷取敌人 EXP	无	2
ロングショット	攻击远处的敌人	物	4
カモン!	召唤宠物进行攻击	物	6

总结

两社王牌系统的结合，本来应该强上加强，最开始可能大家会惊异的发现原来迷宫游戏还可以这样玩，但是玩到后来失去了新鲜感之后可能抱怨的更多的不是画面的拖慢不是战斗节奏的迟缓，而是两社系统结合不够紧密出现的晦涩了！迷宫游戏要的就是各个怪物都有其鲜明的能力特点，而不是单靠拥有几个比较强的能力就能灭杀一切敌人的。如果是一般的杂兵尚且还能容忍，BOSS 的无力就真的让我无话可说了，想想以前 FF 系列的 BOSS 让我们耗费的脑细胞，再看看 LASTMISSION 中守层的 BOSS 们，我想除了说他们长的“好看点”以外，就只能再送他们一个“废柴”的绰号了。我想玩这个游戏的人多半都是为了真正结局而拿起手柄的吧？因为大家都需要真实和寻找自己心中的那个梦！

怪物资料

※盗取道具一项，可通过盗贼能力“【无】アイテムを盗む”获得。（每只仅有一件） ※敌人技能可通过魔铳士能力“【无】敌の技を夺う”习得。（每只仅有一项）

名称	出现层	HP	EXP	盗取道具	夺取敌技能	敌使用技能
コヨーテ	1F~4F	6	4	200GILL	【无】マイティパワー	–
ダイブペッカー	1F~4F	5	4	メガミエール	【物魔】タネ大炮	–
アーリマン	3F~6F	11	6	エーテルターボ	【物】ギガントカノン	【物】にらみ（前方2格）
サレット	5F~8F	22	8	やさしい回复术【3】	【魔】灭び行く晓光	–
レッサードレイク	5F~8F	22	8	やさしい回复术【5】	【魔】ホワイトウインド	【物魔】フレイムブレス（前方3格扇状）
ベスパ	7F~10F	33	10	やまびこじる	【物魔】タネ大炮	沉默攻击
マキナハンター	9F~12F	43	12	エーテル	–	MP2倍消费攻击
イビリタケ	9F~12F	43	12	咒い解除の手引き【5】	【无】くさい息	【魔】サンダー（前方3格）
ゲッコー	11F~14F	45	14	メガミエール	【无】マイティパワー	–
バリアブルゲル	13F~16F	96	16	ドレス合成秘传【2】	【物】ギガントカノン	【魔】ブリザド（前方4格）
ホワイトファング	15F~17F	76	18	400GILL	【无】マイティパワー	GILL落とし攻击
サボテンダー?	15F~19F、27F~30F	40	18	逃亡マニュアル【4】	【无】はりなんぼん?	【无】はりなんぼん?（前方1格）
キングタコーバ	17F~19F、21F~22F	84	20	つくりかえ入门【5】	【魔】ホワイトウインド	混乱攻击
バイトワスプ	18F~20F	90	21	やまびこじる	【物魔】タネ大炮	沉默攻击
オチュー	20F	392	23	再出发の手记【4】	【无】くさい息	【魔】クエイク（房间全体）
スカウトマキナ	21F~22F	101	24	エーテルターボ	–	MP2倍消费攻击
ブループリン	21F~24F	101	24	エーテルターボ	【魔】ホワイトウインド	【魔】ブリザド（前方3格）
クリーパー	23F~24F	108	26	メガミエール	【物】ギガントカノン	暗黑攻击
アーメット	23F~26F	108	26	やさしい回复术【7】	【魔】灭び行く晓光	バーサク攻击
ギガース	25F~28F	111	27	トロクナール	【魔】灭び行く晓光	スロウ攻击
パリカー	25F~28F	111	27	みるみる见える本【5】	【无】死の告别	【魔】ファイア、【魔】ブリザド、【魔】サンダー、【无】死の宣告（各前方3格）
イーグル	29F~32F	127	32	メガミエール	【物魔】タネ大炮	暗黑攻击
フライアイ	29F~32F	127	32	エーテルプレミア	【物】ギガントカノン	【物】にらみ（前方3格）
カニス・マヨル	31F~34F	135	34	700GILL	【无】マイティパワー	GILL落とし攻击
ポリスパイダー	33F~36F	210	53	1000GILL	【物魔】诀别の深渊	GILL落とし攻击
ホワイトプリン	33F~36F	140	36	エーテルターボ	【魔】ホワイトウインド	【魔】サンダガ（前方3格）
ピアシングバグ	35F~39F	146	38	やまびこじる	【物魔】タネ大炮	沉默攻击
タコーバ	37F~39F	152	40	つくりかえ入门【7】	【魔】ホワイトウインド	混乱攻击
ナスホルン	37F~40F	152	40	卖りさばき参考书【3】	【物魔】诀别の深渊	暗黑攻击
ワイルドウルフ	40F~42F	165	43	800GILL	【无】マイティパワー	GILL落とし攻击
ディフェンダー	40F	648	13	いやしの极意书【6】	【物】ギガントカノン	【物】ギガントカノン（前方5格扇状）
ザルワーン	41F~44F	165	44	弱体の毒	【无】死の告别	【魔】ファイア、【魔】ブリザド、【魔】サンダー、【无】死の宣告（各前方3格）、【魔】魔力UP（自己使用）
イエロープリン	41F~44F	165	44	エーテルプレミア	【魔】ホワイトウインド	【魔】サンダー、【无】スリプル（各前方3格）
ビコケット	43F~46F	172	46	元气が出る话【5】	【魔】灭び行く晓光	バーサク攻击
プロトキマイラ	45F~48F	178	48	安眠小说【4】	【无】くさい息	【魔】ファイガ、【魔】サンダガ（各前方3格）、混乱攻击
ボム	45F~48F	178	48	エスナチンキ	【物魔】タネ大炮	【魔】ファイア（前方3格）、【物】どかん（自己中心3×3格）
ガードマキナ	47F~50F	184	50	エーテルプレミア	–	MP2倍消费攻击
クアール	49F~50F	382	52	ワナよけの心得【5】	【无】死の告别	【魔】ブラスター（前方3格）
スパインドレイク	49F~52F	191	52	元气が出る话【5】	【魔】ホワイトウインド	【物魔】アイスブレス（前方4格扇状）
アガマ	51F~54F	170	54	メガミエール	【无】マイティパワー	沉默攻击
ボルトドレイク	51F~54F	197	54	いやしの极意书【5】	【魔】ホワイトウインド	【物魔】サンダーブレス（前方3格3方向）
99式机士	53F~56F	204	56	风のしずく	【魔】灭びゆく晓光	スロウ攻击
ヤマイタケ	55F~57F	210	58	咒い解除の手引き【7】	【无】くさい息	【魔】サンダガ、【无】スリプル（各前方3格）
袭机兵28型	55F~59F	210	58	エーテルプレミア	–	MP2倍消费攻击
マキナシューター	57F~59F	324	60	–	–	【魔】ファイア、【魔】ブリザド、【魔】サンダー、【魔】ファイガ、【魔】ブリザガ
						【魔】サンダガ、【魔】ホーリー（各前方4格）、【物】メテオ（房间全体）
サハギン	58F~60F	220	61	メガミエール	【物魔】タネ大炮	【物】水铁炮（前方3格）
トゥーム	60F	226	13	–	【无】くさい息	【物】メテオ（房间全体）
アルテマウエポン	60F	904	13	卖りさばき参考书【8】	【魔】灭びゆく晓光	【物】ジャッジメント（前方11格扇状）、【物】メテオ（全体）、【魔】灭びゆく晓光（前方5格扇状）
						【物魔】诀别の深渊（自己中心9×9格）、【无】ホワイトウインド（自己使用）
ペールプリン	61F~62F	229	64	エーテルプレミア	【魔】ホワイトウインド	【魔】ブリザガ（前方3格）
ハガーバグ	61F~62F	229	64	メガミエール	【物】ギガントカノン	【物】どかん！（自己中心3×3格）、暗黑攻击
キングヴァーミン	61F~62F	344	64	やまびこじる	【物魔】诀别の深渊	沉默攻击
バリーヴァルハ	63F~64F	236	66	卖りさばき参考书【5】	【物魔】诀别の深渊	【魔】ファイガ（前方3格）、暗黑攻击
デトネイター	63F~64F	236	66	エスナチンキ	【物魔】タネ大炮	【魔】ファイガ（前方3格）、【物】どかん！（自己中心3×3格）
袭机兵71型	63F~64F	236	66	エーテルプレミア	–	MP2倍消费攻击
ワラン	65F~66F	242	68	减退の猛毒	【无】死の告别	【魔】ファイガ、【魔】ブリザガ、【魔】サンダガ、【无】死の告别（各前方3格）
						【魔】物理攻击力UP、【魔】魔力UP（各自己自身）
铁巨人	65F~66F	363	68	かたづけ上达术【3】	【物】ギガントカノン	–
バービュート	65F~67F	242	68	いやしの极意书【7】	【魔】灭びゆく晓光	バーサク攻击
シャンタク	67F	372	70	かたづけ上达术【3】	【物魔】诀别の深渊	【物】ソニックブーム（到前方端扇状）
ヘキサフィート	67F~68F	248	70	メガミエール	【物】ギガントカノン	【物】どかん！（自己中心3×3格）、暗黑攻击
アラーネア	68F	378	71	1300GILL	【物魔】诀别の深渊	GILL落とし攻击
アサシンビー	68F~69F	252	71	やまびこじる	【物魔】タネ大炮	沉默攻击
タローマティ	69F	255	72	みるみる见える本【7】	【无】死の告别	【魔】ファイガ、【魔】ブリザガ、【魔】サンダガ、【无】死の告别（各前方3格）
プルプレア	69F~70F	255	72	みるみる见える本【1】	【物魔】タネ大炮	【物】タネ大炮（前方3格）
アサルトマキナ	70F~71F	258	73	エーテルプレミア	–	MP2倍消费攻击
ヒュージゲル	70F~71F	387	73	ドレス合成秘传【3】	【物】ギガントカノン	【魔】ブリザガ（前方4格）
モルボル	71F~72F	392	74	エスナチンキ	【无】くさい息	【无】くさい息（前方5格扇状）
マキナソルジャー	72F	264	75	エーテルプレミア	–	MP2倍消费攻击
スキンク	72F~74F	220	75	メガミエール	【无】マイティパワー	沉默攻击
ゼロ式机士	73F~74F	402	76	风のしずく	【魔】灭びゆく晓光	スロウ攻击
クィーンクアール	73F~74F	536	76	ワナよけの心得【5】	【无】死の告别	【魔】ブラスター（前方3格）、【魔】クエイク（房间全体）
バーティゴ	75F~76F	274	78	エーテルプレミア	【物】ギガントカノン	【物】にらみ、【无】スリプル（各前方3格）
ゴーキマイラ	75F~76F	274	78	安眠小说【4】	【无】くさい息	【魔】ファイガ、【魔】サンダガ（各前方3格）、混乱攻击
サボテンダー	75F~77F	130	78	逃亡マニュアル【6】	【无】はりなんぼん?	【无】はりなんぼん?（前方1マス）
フリムスルス	77F~78F	280	80	トロクナール	【魔】灭びゆく晓光	スロウ攻击
ボルケーノ	77F~78F	280	80	エスナチンキ	【物魔】タネ大炮	【魔】ホーリー（前方3格）、【物】どかん！（自己中心3×3格）
キラーハウンド	78F~79F	290	82	1500GILL	【无】マイティパワー	GILL落とし攻击
デスゲイズ	79F	287	82	エーテルプレミア	【物】ギガントカノン	【物】にらみ、【无】スリプル（各前方3格）
ベヒーモス	79F	431	82	かたづけ上达术【4】	【物魔】诀别の深渊	【魔】サンダガ（前方4格）、【物】メテオ（房间全体）
インテルゲル	80F	3776	83	いやしの极意书【3~5】	–	–
カールトゥム	80F	–	–	–	–	【物魔】クエイク（房间全体）
トリア	80F	–	–	–	–	【物魔】エアレイドプラズマ（前方4格扇状）
ドゥオ	80F	–	–	–	–	【魔】ウエイストヴェイパー（前方3格3方向）
ウヌム	80F	–	–	–	–	【物】フォトンエミション（到前方端）
パール	80F	–	–	–	–	–
フラクトス	80F	212	83	–	–	【物魔】スパーク（前方3格）、【物】自爆（自己中心3×3格）



创建篇



游戏一开始,你必须要创建一个自己的角色。在起了名字之后,可供选择的有:

性别:男/女
样貌:24 种
发型:10 种
发色:三原色任意调节
声音:10 种

可以说是相当丰富的选择了,你借此可以创造完完全全属于自己的人物。当你的人物定型之后,那么按下决定,一起进入魔物猎人的世界吧……

《魔物猎人》中只有两种职业:剑士和枪手。剑士擅长埋身战,而枪手则可以进入狙击模式,在远距离消灭怪物。另外,陷阱的设置和引爆也离不开枪手的穿针引线。



另:第一次记录退出之后,进入游戏时会让你选择街道和村庄。街道是 ONLINE 模式,而村庄则是 OFFLINE 模式。

村庄篇

我们的主角从床上爬了起来,回到床边是记录目前的进度;箱子边能存放装备、变卖道具,整理东西以及改变装备。

走出家门就是村庄。在这里,生活着为数不多,但是对你而言全是不可缺少的……NPC。

在这里,先简单的说一下村庄中的操作。



左摇杆:行走
R2 键:奔跑
START 键:调出菜单
○键:对话

再来就要说到那些 NPC 了。门前的一对男女的交谈内容会根据任务的进行程度改变。

■头顶篮筐的妇女经常会告诉你一些小知识。

■在中央散布的猎人会不时地谈论一些著名猎人的事迹。

■杂货店的老板娘当然就是卖杂货。

■有两柄大剑装饰着的是装备店+铁匠铺。在这里不仅可以购买武器防具,还能强化、制造武器防具。(强化和制造武器防具都需要自己准备材料,不过价格只有店价的一半;而且得到特殊材料后还能制造店里买不到的装备。)



■村口树下坐着的是个金盆洗手的猎人,他会不时地告诉你一些战斗知识。

■有栅栏的家门口就是村长,从他那里可以接到任务,这也是游戏进行的唯一方式(单机)。

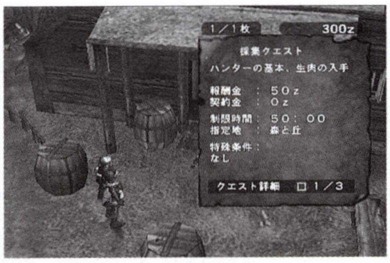
■另外,村长家院子里的两个醉鬼和村子东边那个猎人的弟弟,也会提供你一些游戏所必要的情报。

PS:村里定期会有旅行商人来访,他有不少很有用的道具;比如特殊药品,返回道具,调合书以及怪物图鉴等等。

始动篇

"猎人是什么?猎人要以如何的形式生存?有时孤身一人,也有时结伴同行。是作为孤高的战士驰名天下,还是成为无人不知的珍宝收藏家,还是要赢得众多的信赖和友情呢?这完全取决于你的意愿。如果你想以一流猎人为目标的话,我就把我所知的一切传授给你。这村子……被称为'科克特的英雄'的我所知的一切。"

言毕,村长拿出了 1500Z 让你买点东西穿在身上再去找他……



在装备店买了基本装备穿戴整齐之后,就能在村长处接到第一个任务——从村外草原上的草食龙阿普特诺斯身上采集生肉。

关于任务

在 MH 的世界里,任务一共分为 4 种:讨伐,采集,事件,紧急。

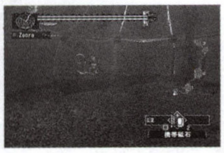
根据任务种类的不同,村庄中自己人物头上的任务颜色也不同。而且完成的条件也各不相同,需要注意。

营地篇

每个任务开始前,你都会从营地出发。而完成任务后,你也一定要回到营地才行。

■补给品箱:在这个箱子里装着该任务所用的补给品,大多都是必需品,也有一些是对完成任务有用的道具。







■床:在帐篷里有床,在床前按下圆圈就能休息,恢复 HP。

■交货箱:将任务道具收集全后,要将道具放到交货箱内才算是完成任务。

战斗篇

终于讲到战斗的操作了。《魔兽猎人》的战斗按键分布和以往的动作游戏不同,攻击键是用 R3(右摇杆)的。而根据 R3(右摇杆)的方向以及按法不同,攻击的姿势也不同。所以,要灵活应用 R3 连续攻击,不然在使用大型武器的时候就会露出很大的破绽。另外,在使用弩的时候,按下 R3 是攻击,几个方向则是装填和用弩敲击。

■L3(左摇杆)的作用是奔跑。而轻推的时候则是消声步行。同样按住 R2 的话就是全力奔跑,但是会快速消耗体力。

■按一下×键是伏身,在伏身状态下同样分为快速走和匍匐前进(轻推 L3)两种。

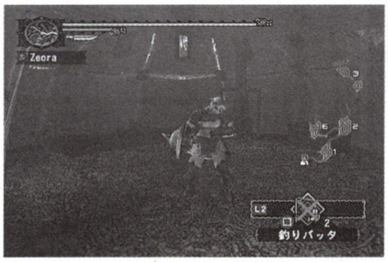
■○键是收起武器以及从怪物身上割下皮肉等战利品。还有在特殊地点采集道具。

■L1 键为调整为正面视点，R1 键则是防御（使用弩的时候是瞄准模式）；转动视角的是十字键。

■L2 键是道具选择，将要使用的道具选到正中，按□键使用。



■按住×键加左摇杆，是紧急回避用的翻滚。



由于游戏没有等级的设定。所以 HP 和体力都是一定的（但是可以通过某些事件提高 HP 和体力的上限）。而体力那条槽同时也代表饱食度。随着时间的推移，人物会越来越饿；而体力最大值也不断降低。当体力槽到了红色时，人物就会因为太饿而出现脱力（肚子叫）的状态。



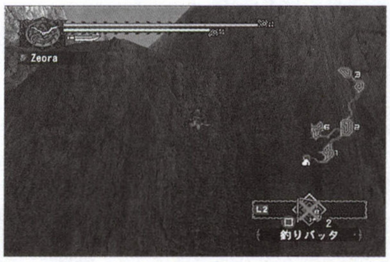
最后要说一下的是，武器都有着“锋利度”的设定。一直使用的话武器会变钝，这时候只有用磨刀石或者一种可以当成磨刀石的鱼来恢复锋利度。

生存篇

作为一个猎人，学会自给自足是基本中的基本。在游戏中食物、药品、陷阱、弹药等等都可以通过烤肉、探索以及调和来完成——只要你有原料的话。



烤肉：只要你有烤肉组件（初级任务第 2 个的配给或者买商店货）就能够将生肉做成烤肉。方法是使用组件，在音乐放完后肉变色的瞬间按下○键，成功的话就会得到烧好的肉。时间大约是音乐停止后的 1.5 秒。太快的话就会做成半生不熟的肉，太慢的话就会烤焦……



探索：在地图上散布着各种各样的植物、药草、果实、鳞片以及乱七八糟的小东西。而你在发现某个地方有些特殊的时候就可以前去探索——按○键；成功的话就会得到道具。这是游戏中资金的重要来源哦，比如在几个特定地点（地图 2，地图 4）能采集到的怪鸟鳞片，一个卖店就有 250z，是初期很好的生财方法。另外，矮小的岩壁和长有爬山虎的岩壁是可以爬上去的，要注意。还有，一些岩壁和巢穴都是可以采集矿石的地方，要好好寻找；矿石是强化、生产装备的必须物品。

调和：原材料之间都能调和，并产生各种不同的道具。比如用药草和蓝蘑菇能调和成回复药，成功率为 95%。

任务篇

在《魔物猎人》中，你只有不断接下任务并完成它才能让游戏进行下去。当完成了一个 RANK 中的所有任务时，才能够继续接下一个 RANK 的任务。现在，就让我们来看看一般的任务流程。

首先，在村长处接下任务；（注意接下任务后就不能回家进行装备的更换和道具的存取了；所以要先准备好一切。）从 2 星任务开始，接任务前要付契约金。



然后，走到村外按下□键，进入到营地画面并拿好补给品（一般都要用到）后出发。按照要求完成任务，（讨伐任务直接完成，而收集任务要回到营地把任务道具放进交货箱）等待任务自动结束。

最后进入的是报酬领取界面，分为报酬素材和报酬金两个阶段。，任务才算全部完成。

附录

一.任务（由于时间上的关系，所以任务资料到 3 星任务为止。）

任务 Lv	种类	目的	报酬金	契约金	限制时间	指定地点
★	采集	猎人的基本、得到生肉	50	0	50: 00	森和丘
	采集	猎人的基本、肉的调理	50	0	50: 00	森和丘
	采集	猎人的基本、道具探索	50	0	50: 00	森和丘
	采集	猎人的基本、道具调和	50	0	50: 00	森和丘
	采集	猎人的基本、钓鱼	50	0	25: 00	森和丘
★★	讨伐	初次怪物讨伐!	200	100	40: 00	森和丘
	采集	森林的蘑菇狩猎	180	90	50: 00	森和丘
	采集	给武具职人的礼物	200	100	40: 00	森和丘
	采集	帮忙准备祭典	180	90	40: 00	森和丘
	采集	潜入！飞龙的巢穴!	350	100	50: 00	森和丘
★★★	讨伐	强敌、ドスランポス出现!	350	150	50: 00	森和丘
	采集	得到特产蘑菇!	350	150	50: 00	原始丛林
	讨伐	密林的大怪鸟	800	200	50: 00	原始丛林
	讨伐	讨伐ランポス!	300	130	40: 00	森和丘
	采集	飞龙蛋回收作战!	450	120	25: 00	森和丘
	采集	追赶幻之キモ!	500	150	50: 00	沙漠地带
	讨伐	再会ドスランポス!	450	220	30: 00	森和丘

二.调合

No.	调合道具	素材 A	素材 B	成功率(%)
1	回复药	药草	アオキノコ	95
2	回复药グレート	药草	ハチミツ	90
5	解毒弹	げどく草	アオキノコ	95
26	小タル爆弹	药草	小タル	90
21	けむり玉	素材玉	ツタの叶	75
29	ネット	ツタの叶	クモの巢	90
30	落とし穴	ネット	トラップツール	65
38	LV2 通常弹	カラの实	ハリの实	95
39	LV3 通常弹	カラの实	はじけイワシ	95
40	LV1 贯通弹	カラの实	ランポスの牙	90
41	LV2 贯通弹	カラの实	ハリマグロ	75
42	LV3 贯通弹	ハリマグロ	カラ骨【小】	75
43	LV1 散弹	カラの实	はじけクルミ	90
46	LV1 穿甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	90
47	LV2 穿甲榴弹	ハレツアロワナ	カラ骨【小】	90
52	圆盘弹	カラの实	圆盘石	75
53	LV1 回复弹	药草	カラの实	90
60	LV2 睡眠弹	眠鱼	カラ骨【小】	75
61	ペイント弹	ペイントの实	カラの实	90
62	毒消し弹	げどく草	カラの实	90
66	こやし弹	カラの实	モンスターのフン	75

三.钓鱼

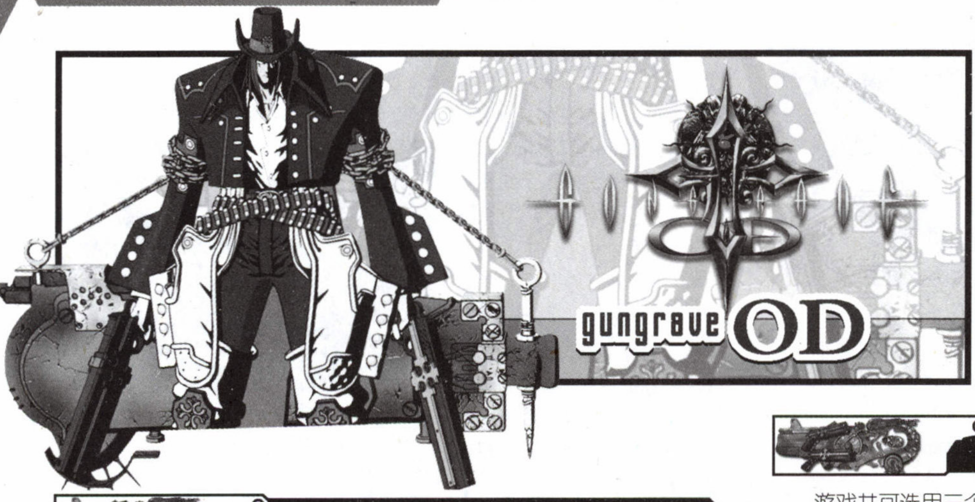
名称	地点	鱼饵
眠鱼	森/沼 7	钓りミミズ
キレアジ	森 11	钓りミミズ
はじけイワシ	森 11	钓りミミズ
ハリマグロ	森 11	钓りミミズ

名称	地点	鱼饵
サシミウオ	森 11	钓りミミズ
ハレツアロマナ	森 11/沼ベ	钓りミミズ
黄金鱼	沼 7	钓りミミズ

尾声

写了这么些，只是说了点游戏上手基础和皮毛。其实《魔物猎人》最大的乐趣还是在于连线，虽然和 PSO 一样只能 4 人组队，但其中的乐趣却多了很多。不过，不能连线的朋友，在单机模式一样能得到乐趣——只要你不怕寂寞的话。

机种:PS2 类型:ACT 厂商:RED 发售日:3月4日 文/责编:牛蛙



GUNGRAVE OD是由日本动画片GUNGRAVE改编的动作游戏,本作是此系列的第二作。本作在前作“GUNGRAVE”的基础下增加了两个可使用的角色,难度方面也有所提高,作为一个纯动作游戏,不但有动作游戏应有的爽快的战斗感,还拥有为数不少的隐藏要素,在此向喜爱纯动作类游戏的玩家强烈推荐。

游戏操作

十字键	更换使用的 D SHOT 特技	L2	角色 180 度转身
○	近距离攻击/击回敌人火箭	R1	切换锁定的目标
X	跳跃	R2	摆 POSE/快速回复防御能量
□	远距离射击	L3 摇杆	控制角色移动
△	使用 D SHOT 特技	R3 摇杆	调整视角
L1	锁定目标/固定视角		

特殊行动

防御:↓+○,按住○不放可以一直防御,正面的大部分攻击都可防住。

近距离连续攻击:↑+○,其中 GRAVE 和 BILLY 最多三段攻击,KABANE 最多四段攻击。

无规律连续射击:原地不动连按○,中途可以用左摇杆转换方向。

单方向连续射击:无规律连续射击中按住左摇杆的↑不放,不能转换方向。

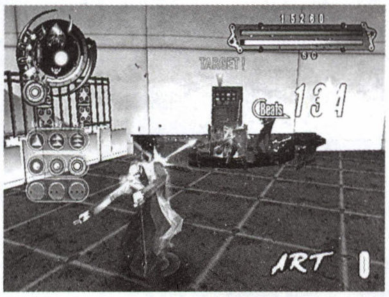
紧急回避:左摇杆任一方向+X,回避的同时可以按□键射击。

蓄力攻击:按住□或○不放蓄力后放开,最大可蓄四段,威力强大。GRAVE 和 BILLY 是按□使用,KABANE 是按○使用。

震地攻击:跳跃中按○,震出的波无攻击力,但是可以崩坏敌人的防御,并使其一段时间内不能行动。

系统解说

デモリッションショット(简称 D SHOT)——游戏中角色使用的必杀技,分为前方集中型(直线射程,大威力),周围攻击型(攻击范围覆盖全屏)和能力强化型(使用后一段时间攻击力上升,敌人速度下降)三类,每种类型必杀技分三个等级。游戏开始时只能使用 LV1 的前方集中型特技,新的特技必须取得一定量的得分后才能习得。



デモリッションショットゲージ——使用 D SHOT 时必须消费的能量,游戏中是用一个圆形的能量槽来表示,能量槽每蓄满一次就可以增加一个 D SHOT 能量块,最多可以蓄满 4 个能量块。

シールドゲージ——游戏中角色的防御能量,受到攻击就会减少,减为零后再受到攻击就会减少体力。游戏中一段时间不做任何行动或者使用 D SHOT 时都可以回复**シールドゲージ**。

BEAT——游戏时连续攻击数,BEAT 数中间有一团青色的火炎,在火炎消失之前击中敌人或者任何可破坏的物品时都就会增加 BEAT 数, 随着 BEAT 数不断增加,D SHOT 能量也会不断增加。

JACKPOT——使用 D SHOT 时的连击数,在使用完 D SHOT 后会根据 JACKPOT 数回复角色体力,JACKPOT 数越高,回复量越多,而游戏中也只有这一种回复体力的方法。

游戏角色

游戏共可选用三个角色,除前作主角外又新增两个角色。

BEYOND THE GRAVE(ビヨンド·ザ·グレイヴ)——本作主角,拥有不死之身的男子;使用两把巨铳“**ケルベロス**”和装载大量重型武器的棺桶作战,远程攻击能力和近战能力都很强的角色,不足之处就是移动速度较慢。

JUJI KABANE(尸 十二)——双目失明,依靠灵敏的嗅觉和听觉来战斗的男子;使用两把剑和铳同化的**ガンブレード**作战。三人中速度最快的角色,擅长近身攻击,蓄力攻击和 D SHOT 攻击力超强。

ROCKET BILLY REDCADILLAC(ロケットビリー·レットキャデラック)——尸在战斗中捡到的吉他上凭依的幽灵;利用弹奏吉他时产生的能量作战。擅长远程攻击,且远程攻击有一定的跟踪特性,不足之处就是近战较弱。

	等级	前方集中型	周围攻击型	能力强化型
GRAVE	LV1	DETH BLOW	BULUET DANCE	DAY OF THE GRAVE
	LV2	FATALITY BRINGER	DOOMS RAIN	NIGHT OF THE GRAVE
	LV3	CERUBERUS O.D	EXECUTIONER'S BLOOD	DAWN OF THE GRAVE
KABANE	LV1	朽叶流.咆碎	朽叶流.饥牙饥	与夺.半杀
	LV2	朽叶流.次元刀	朽叶流.宇头龙	与夺.全杀
	LV3	朽叶流.焰狱	朽叶流.无影屠	与夺.尘
BILLY	LV1	邪魔をしないで	阳气にやろうぜ	“キメテやる今夜”ワンデイ
	LV2	あの娘はダイナマイト	天国のバラ	“キメテやる今夜”ツーデイズ
	LV3	恋の稻妻ロック	いかしたグッドエモーション	“キメテやる今夜”ファイナル

过关评价

BEAT COUNT:最大 BEAT 数评价,最大 BEAT 数越高评价越高

KILLS:打倒敌人的总数评价,总数越高评价越高

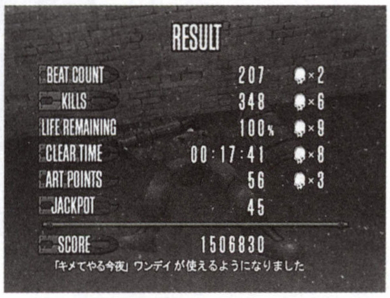
LIFE REMAINING:剩余体力值百分比评价,百分比越高评价越高

CLEAR TIME:过关时所用时间评价,时间用得越少评价越高

ART POINTS:在游戏中用华丽的攻击打倒敌人后获得的点数,就是要酷的评价-_-。

JACKPOT: 最大 JACKPOT 数,不计入总分评价。

SCORE:得分总计,到达一定数值即可习得新的 D SHOT 特技和取得游戏的新要素。



游戏攻略

序幕

既然是序幕那肯定难度不大,这关只是让玩家熟悉一下游戏的基本操作,而且米卡还会在一旁教给玩家一些基本技巧,清除完全部的杂兵即可过关。(选择 GRAVE 时才会打这关)

STAGE1 GARGOYLE HOTEL

本关一开始是在大楼的1层,进入大楼后要破坏1层的三个 TARGET,

破坏全部 TARGET 后在雕像处掉落至地下。地下停车场中一边杀敌一边顺着脚下的箭头方向前进即可。地下停车场内有不少汽车和可爆炸的桶，在攻击时最好离一定距离，以免自己被炸。进入电梯后这一小节即算完结。一出电梯，两旁的楼道就被飞弹炸开，只能从没被炸到的一边通过，解决全部敌人就能后就能进入电梯。在第三层酒吧中将杂兵干掉后窗外会有直升机出现，不要与其正面硬拼，直接用 D SHOT 轰杀。进入四层解决一群杂兵后进入办公室就会遇到第一关的 BOSS。此时 BOSS 坐在椅子上，移动速度不高，而且转身很慢。用 GRAVE 和 BILLY 时可以锁定 BOSS 绕着圈子打，只要不要太接近 BOSS 就行了；用 KABANE 的话就直接上去拼吧，两次 3 级的蓄力斩就可以搞定。将 BOSS 乘坐的椅子打掉后战斗会转而来到三层的酒吧，这时利用酒吧中间的吧厅与 BOSS 周旋，只要与 BOSS 距离较远，他就会在地面滑行射击，躲开后再攻击其身后；如此反复两三次就可以把他打下大楼。（通过这关以后在新游戏时即可选择 BILLY 和KABANE）

STAGE2 SEED HUNT



一开始在超市作战，周围的货架十分碍事，上来就用 D SHOT 全部破坏，要注意必须把能破坏的东西全部破坏并且解决全部敌人才能前进。进入地下室后还是照例用个 D SHOT 把四周挂着的猪肉轰掉，然后干掉此处的 TARGET 即可。港口的集装箱中会不断出现敌人，不要在此恋战，专心找路即可，出现 GO 的标记就马上离开。进入港口仓库后要先破坏楼梯上的 TARGET，然后再前进。注意这里会出现一种抱着炸弹前冲的自爆型敌人。此处的 BOSS 是一个使用连发型火箭筒的家伙，由于不能与其近战，站在平台上将其锁定后用 D SHOT 攻击即可。赌场中的全部老虎机和赌桌都暗藏武器，尽可能在远距离将其破坏。进入赌场内部即是 BOSS 战，先用 D SHOT 解决杂兵再攻击 BOSS，BOSS 就一个高级杂兵而已，几招解决他吧。

STAGE3 DARK CITY

这关是在狭窄的楼道中进行，一路砍杀前进即可。在外侧楼梯时可直接使用 DS 干掉对面楼房的敌人。上到楼顶后便是一片混战，要注意四周会出现使用火箭筒的敌人。解决两个二刀流忍者和一个电锯巨人后即可从楼顶跳下。与米卡合流后跟着车一起前进，出口处 BOSS 战，这关 BOSS 就是辆推土机，战斗时不要与其正面冲突，旁敲侧击就可以了，这东西体力特别高，慢慢磨吧。

STAGE4 MERCENARY UNIT

本关开始就处于被敌人包围的状态，左边的门被破坏之后，出门解决全部敌人即可。图书馆敌人众多，可在周围的书架掩护下作战，击倒部分敌人后装甲车出现，车中会不断出现敌人，只需直接破坏装甲车。展览室的敌人大多是高个头的肉盾型敌人，近身攻击效果会很不错。通过展览室后便是本关的 BOSS 战，三辆机动战车，后两辆在干掉第一辆后同时出现。机动战车的机枪连射和飞弹攻击都是威力超强，不要与其正面作战，利用大厅正中央的柱子躲避攻击，等机动战车在原地乱射时再集中火力攻击，两辆机动战车同时出现后一定要用 D SHOP 先干掉一个，以免被夹击。

STAGE5 THE RESIDENCE

很短的一关，一开始干掉全部敌人后分别进入左右两边通道，破坏三个 HORSE 棋子的雕像后回到正门，把 KING 棋子破坏就可以进入正面大门与 BOSS 交战。这个 BOSS 就是之前赌场中逃走的 BOSS，这次他由于注射了变身激素，已经不再像个人样，当然实力也从之前的杂兵级别进化到了 BOSS 级别。手指中发出飞弹和光线是 BOSS 的招牌招数，不过战斗场地比较宽敞，很容易就能躲开。注意 BOSS 的身体分左手，右手和本体三部分，只需要集中攻击 BOSS 本体即可。

STAGE6 LABORATORY

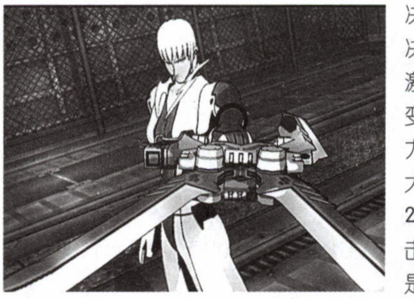
此关杂兵能力都有所提高，沿着箭头方向前进并解决一路的杂兵就行了，注意进入手术室后会出现两个机枪巨人和两个电锯巨人，用近身攻击打倒他们。在电梯下降途中会不断出现敌人，要注意这里有一种可飞行的自爆型敌人。下电梯之后干掉一群杂兵即进入 BOSS 战。先将 BOSS 打死一次后它会复活，这时四周会出现 4 个 TARGET，不理会 BOSS 本体的攻击，直接击破 TARGET 就能打倒 BOSS。逃上电梯后 BOSS 还会追来，150 秒内干掉它即可过关。

STAGE7 DECISIVE BATTLE

这一关也是单一的重复消灭敌人一前进的过程 。值得注意的是坦克的炮击，当屏幕出现绿色光圈时就表示自己已经被瞄准了，这时就必须迅速的四处移动躲避炮击。本关 BOSS**ゼル**有两排体力，一开始战斗并不会出现，打倒全部杂兵后它才会同一群使用绳索攻击的杂兵一起从地下出现，此时只需把杂兵打完，**ゼル**就会逃走并且体力全回复；**ゼル**第三次出现时才不会逃走，这时就可以攻击他了。**ゼル**体力虽高，防御力却是差得不行，近身战加 D SHOT 攻击即可快胜。

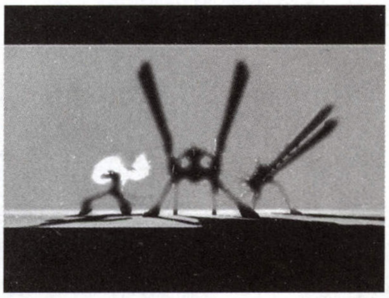
STAGE8 CHASER

区域 1，这一区域敌人不多，但都是厉害的家伙，而且所有类型的自爆型敌人都会配合坦克，直升机一起出现，相当有难度的一个场地，多使用 D SHOT 来解围。通过机场之后即会遇上 BOSS—文治。文治移动速度很快，攻击力一般，战斗时多通过脚下 TARGET 的方向来寻找文治的位置，战胜他并不难，只是要注意文治在体力只有 1/3 左右时会跳上四周高台吸收能量来回复体力，这时必须快速将其打下来。区域 2 将周围的坦克全部解决后就接着进入 BOSS 战。BOSS**シエリ**一有两排体力，速度和攻击力都很高，防御力却是很低的。**シエリ**一在有武器时多使用远距离攻击，与其打游击战即可，损失一排体力她就会扔掉武器进行近身攻击，两发 D SHOT 即可解决。区域 3，进入机舱战斗，解决掉杂兵后与被注射了变异激素的**ドン.コルシオネ**战斗。变异后的**ドン**十分强悍，攻击力和防御力都是一流的，一招大威力的突进技就可以打掉 2/3 左右的防御值，普通的射击也很难伤到他；唯一的弱点是在放出一群类似浮游炮的飞行道具后，他的防御力会大减，这个时候使用 D SHOT 就很见效了。



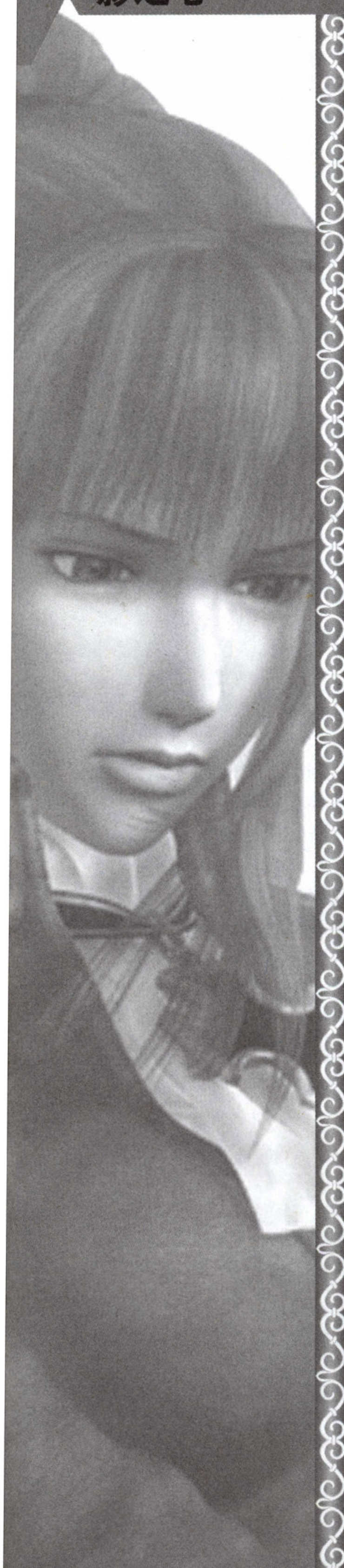
STAGE9 STARSHIP

区域 1，击倒每个房间出现的敌人即可通过。区域 2，击破 TARGET 后才能打开通道，这里的敌人无限，直接击破全部 TARGET 即可。区域 3，沿着脚下箭头方向跳到对面大门后进入即是 BOSS 战。BOSS**ファンゴラム**攻击力超强，尤其是蓄力炮击，在其使用蓄力炮击时只要看准其武器后端发出黄色光芒时向前方或后方跳跃就能躲开。BOSS 损失一排体力后蓄力攻击的速度会变得很快，而且还会使用直接炮击，最好连续使用 D SHOT 将其干掉。通过两旁全是培养槽的通道后即进入与最终 BOSS**カリーノ**的战斗。战斗开始不久后所使用的角色即会觉醒，之后 D SHOT 槽会一直持续增加。左中右三个方向各有一个 TARGET，但是周围有防护罩不能直接攻击，必须破坏空中的晶体才能消除防护罩，红，蓝和绿三种颜色晶体各对应左，中，右三个 TARGET。全部 TARGET 破坏后就是与**カリーノ**本人战斗，这家伙实在很弱，几发 D SHOP 就可了结他。之后 GRAVE,KABANE 和 BILLY 三人合力使出各自最强特技将**カリーノ**轰杀……



目前已知的追加要素

ENEMY RUSH：无限敌人挑战模式	每个角色的第二套服装
CAMERA ANGLE：第一人称视角进行游戏	GRAVE：前作 GRAVE 服装
HIGH SPEED：高速游戏模式	KABANE：文治的服装
INVINCIBLE：シールドゲージ不减模式	BILLY：カリーノ的服装
KICKASS：追加 KICKASS 难度	



影之心 II SHADOW HEARTS II

シャドウ ハーツII

系统

■审判之轮:



作品的核心系统，发动后画面上会出现一个转盘，上面有着不同颜色的扇型区域，当转盘的指针转动时按下确定键，如果此时指针停留在这些扇型区域内则判定为成功，就可以发动相应的动作。这些扇型区域中红色的叫“**ストライクエリア**”（STRIKE AREA），这个判定区域内有着提升行动效果的效果，比如在使用物品时是1.2倍效果。游戏中不论做什么基本上都会用到这个系统，甚至包括买东西。各种招数以及物品的判定区域在查看物品的时候就可以看见。

■SP值:

每个角色或多或少都有自己的SP值，战斗中的每个行动都会耗费一定的SP值，如果降为0的话则进入暴走状态，角色不受控制（其实就相当于其它游戏的混乱状态），如果不用物品恢复SP值就会一直持续降低保持负数状态，直到战斗结束才完全恢复。

■纹章魔法:



游戏中的魔法都来自纹章的装备，纹章是在游戏进行中逐渐获得，装备纹章需要耗费角色的DCP值，不同级别的魔法对应不同的DCP值，每个角色的DCP值也不同，随着级别的增加而增加，游戏中除了主角乌尔和藏人不能使用魔法外其他的角色都可以。

■连携:



战斗中面对强敌要运用到的主要系统，战斗中选择连携，指定对象后选择不防御或耐性防御，前者在受到攻击后我方连携被破坏，后者以扣减受攻击对象的SP值为代价保持连携，但是进入暴走状态时连携也不再保持。连携最大可以4人连携，由被指定对象发起（行动顺序可以通过画面上方的敌我行动顺序来查看），发动连携成功按完转盘后在画面的右边会出现一个直立旋转的轮盘，根据上面所提示按下相应的键（有时间限制）连携才算成立，以上步骤中有一个MISS都判定为连携失败，在多重连携时需要重复以上的步骤直到最后一人。接下来要选择下一个发动连携的角色，可以把想用的招数直接设定到L1、L2、R1、R2四个键位上（战斗中选择招数时按△进入设定画面），这样就不用等待。连携成功后除了给敌人特定的伤害外还会根据连击数等给予敌人额外的附加伤害。

■连携魔法:

连携系统的深入，要求四人连携，发动到最后一人时不要用L、R键位的快捷键，而是等待到可选择菜单画面，此时就会多出连携魔法选项，使用过一次后就可以知道魔法的名称。连携魔法发动只与连携角色的自身属性有关，与角色装备的纹章无关，前三人在连携中可以发动魔法，而最后发动连携魔法的可以是任何人（包括不能使用魔法的乌尔和藏人）。

■攻击效果:

战斗中的攻击效果有4种，贯通、吹飞、浮空、砸地，吹飞对于破坏敌人的连携很有用，并且如果把敌人打到版边弹回会有附加的伤害；贯通属性的魔法对于浮空的小型敌人会MISS一部分，砸地后敌人会弹起一小段并追加附加伤害。而对完全倒地的敌人，贯通魔法几乎完全会MISS。笔者建议，对于小型敌人请在连携时尽量不要使用浮空攻击。

■相性:

战斗中角色间连携成功就会增加角色间的相性值，相性值高的角色在进入战斗后会有很大几率自动形成连携状态，并且连携后的附加伤害也大大增加，我最大的附加连携伤害占到了对敌人伤害值的1/5还多。

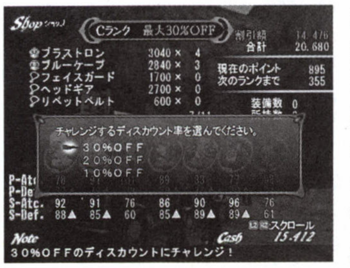
■战斗奖励:

战斗后除了额定数量的经验、金钱和魂外，还会根据战斗中的表现获得额外的奖励。主要有无伤害（NO DAMAGE），敌人行动一定回合，全PERFECT转盘（指战斗中全部按到红色区域结束战斗），战斗中的最大连击数。除了最后一种奖品（装备道具）是相对固定的外，其他的3种会因为迷宫的不同而变化，主要是经验、钱和魂，并且似乎无伤害和敌人行动回合只能二者取一，而全PERFECT可以与其他的一块出现。



■购物点卡：

自动获得，在购物时可以得到相应的折扣，选择完物品后选择想要的折扣，然后开始转盘，失败就按照原价买进，但在购物总价（原价）不超过玩家手头持有金钱总数的前提下，不论成功与否都可以得到购物金额的1/100作为累积点数，达到足够的点数后卡就可以升级以获得更大的折扣。卖东西可以得到更多的优惠，但是卖不会得到任何累积点。卡最高可以升到A级，最大获得50%折扣（不过这个时候的轮盘想不MISS都难），卖金可以达到1.25倍。而如果购物总原价超过持有金并转盘失误的话就会倒扣玩家点数，甚至因此降级，但达到A级以后就不会再这样了。



重要菜单指令解说

一、リングカスタム

在此项中可以进行角色轮盘的改造，共有4个选项。

1.增加有效判定区域，需要用在游戏中得到的相应区域扩张物品（如：**ストライク**就是增加红色区域）

2. 追加效果，攻击敌人所附加的各种效果由LV1到LV4不等，也需在游戏中获得，每人只能装备一种

3.个性轮盘发动方式，a：普通模式，MISS后中断，只发动已按成功的攻击；b：半自动模式，没有红色区域，但是MISS不会中断，直到按成功为止（攻击力稍差）；c：手动模式，有效区域减少，中途MISS会不发动任何动作，但相应的作为补偿攻击力上升；d：STRIKE模式，只用按一次，但是有效区域极小，即使用道具增加也很不明显，不过四种模式中攻击力最高（推荐后期配合心眼使用）



4.轮盘完全自动

二、纹章变更和纹章魔法

游戏中的魔法共有7种属性，水火、光暗、地风属性互相克制，还有就是"无"属性，魔法附属在游戏中的纹章上，得到的纹章可以在纹章装备中进行装备，消耗的DCP值与纹章的级别相同，选择纹章时按Δ可以查看纹章附带魔法的情况，进入后的第二个选项"**おすすめ**装备"是电脑按照角色的DCP值最大限度的进行装备（一般不推荐使用）；纹章魔法中可以直接使用魔法，因为异常状态在战斗结束后恢复，所以在这项中只有回复魔法可用。

三、ソロモン王の键

在海猫亭得到**ソロモン**王**の**键后增加的菜单选项，进入后按照提示摆放获得的纹章，成功后可以获得附加的魔法，全游戏一共可获得72个纹章（对应所罗门72魔神）。有战斗得到，有宝箱得到，还有些隐藏的，要仔细搜索才行。

角色的个人固有特技

乌尔：变身融合（**フェーヅョン**），在个人状态（**パーンナル**）中选择变身融合后选择**ソウルチャヅ**给不同属性的变身注入灵魂来提升基本等级，而想要获得高级变身就必须进入内心世界给石碑注入灵魂提升石碑的等级，高等级的变身才可以使用各种特技，每个属性有三个等级的变身，前两种通过提升石碑等级获得，第三种要得到解封印石（**ソウルドロップ**）后调查石碑并与黑影战斗获胜后得到。六颗石头取得方法如下：

1.中期到藏酒库深处玩300一次的开宝箱游戏胜出得到

2.**ギョレメ**の谷中主教去世后与托马斯对话



3.犬神の里，入口前的小屋内的宝箱

4. **ドンレミ**教会，祭坛的左上角

5.横浜市街芳子休息的家，宝箱被屋子上方的柱子遮住

6.外人墓地，在两位老人中间的白色十字架处

卡莲：剑技，她是通过收集散落在各地的**ニ-ベルング**剧本来习得和提升威力的，有4招：

フォイアヴェルク：火属性小范围火属性攻击，1HIT

プレンフォ-ゲル：火属性直线攻击，2HIT

ゲシュペンスト：无属性单体攻击，一级12HIT，二级18HIT，三级24HIT

ゾンネスターク：火属性大攻击，2HIT

而剧本的入手顺序不是按照剧本序号取得的，具体方法如下：

序章是剧情习得

·第4章在港口南安普顿的一个路人对话得到

·第7章在圣马格丽特岛监狱内做完钥匙后自动得到

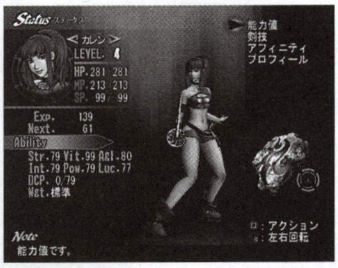
·第5章与佛罗伦萨喷水池边的男人对话得到

·第2章在彼德格勒与钟表匠家附近的一个老者对话得到

·第8章在彼德格勒德下水道入口记忆点旁

·第3章在战舰·三笠上与一水手对话得到

·第6章在外人墓地与里面的老人对话得到



·第9章在终盘前到南安普顿的酒店中与醉汉对话得到

·终章在全部9章都入手后到女王的庭院得到月晶石的地方调查战斗后得到

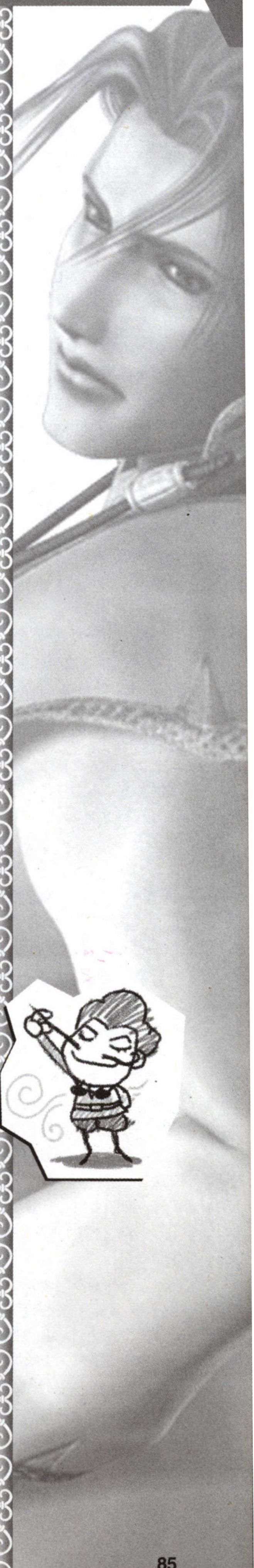
人偶师盖皮特：主要是人偶换装，当使用与现在人偶装束属性一样的特技时威力上升，新的人偶装要用得到的兄贵卡片与裁缝杰拉尔交换他才有灵感来做，在个人状态菜单中可以给人偶换装。卡片的收集如下：



Mr**デテクテブ**：南安普顿的宿屋2楼

Mr**マタドール**：与佛罗伦萨喷水池旁边的女人对话

Mr**シェフ**：酒窖里完成迷你游戏的奖品





Mrソムリエ:巴黎自己的公寓内

Mrサムライ:冈奴酒场里的胖子

Mrサックス:完成所罗门王入门者试练 4 的奖品

Mrスワン:冬宫 2 楼左侧通道巡逻的士兵

Mrドクトル:横浜市街变态兄弟旁边的布帘下

Mrプロレス:游戏后期去才日本桥与公园里的男人对话

EX.Mr.バイゲン:后期ワインセラ-里开箱子 LV4 的奖品(据说要有 1 代的记录)

白狼布兰卡:超常现象,通过参加世界最强狼决斗获得技能和提升威力。决斗对象如下:

1.**テツ**:巴黎的剧情遇到

2.**ジエローム**:佛罗伦萨

3.**ケリ-**:藏酒库 BOSS 战处(剧情发生后再来)

4.**アンリ**:SG 团意大利支部被炸的房间内(剧情发生后再来)

5.**フイリップ**:格丽特岛监狱潜入时剧情遇到

6.R-3:彼德格勒救助公主的死胡同里

7.**ネクロス**:彼德格勒下水道中

8.**マイヤ-**:在巴黎附近听到附近墓地有狼叫的消息后到 DOMREMY 村外面的树林里



9.**キボリン**:战舰·三笠事件结束后中甲板

10.**エレアノ-ル**:日本桥公园内

11.松永:犬神之里灵泉内

12.不死山**のロポ**:不死山在祭坛上按青红黄的顺序进入深处找到

狼技能表

1.**ソウルコメット**:风属性的特殊攻击,最大可以到 9HITS

2.**フルムーン**:我方全体异常状态和轮盘异常状态的全回复

3.**カムバック**:一人战斗不能 HP 全回复

4.**ノ-ザンライト**:我方全体 HP 全回复

露齐亚:特技是随机抽取的塔罗牌和精油调和,前者因为有副作用(反的时候),所以几乎不用(笔者已经看见 N 个人哭诉在 BOSS 中因为抽错结果全员 SP 被扣光……),后者最初不知道配方,使用过一次后就可以记录下来,多为辅助回复类。

塔罗牌取得办法

愚者:与多雷米村的三只狼决斗后得到(受到伤害为平时 2 倍)

女司祭长:初期所持(MP 最大值 50%回复)

魔术师:死者之回廊(MP 消费减半)

女帝:彼德格勒宫廷内皇女屋沙发的玩具熊身上(回避率 2 倍)

法皇:初期所持(HP 最大值 50%回复)

恋人:战舰三笠中甲板右下角三个阀门处(HP、MP、SP 最大值 50%回复)

力:女王之庭园的 BOSS 战后得到(给予敌人伤害为 2 倍)

隐者:初期所持(SP 最大值 50%回复)

正义:SG 团意大利支部的 BOSS(露齐亚战斗不能,其他战斗不能者全回复)

命运之轮:调查与**オスカル**战斗后地面上的锁链(LUK 值上升 128 倍)

倒吊男:初期所持(下回合不行动)

节制:圣玛格丽特岛的 BOSS(SP 消费减半)

星:犬神之里藏人家院子的右边花圃处(战斗中最大 HP50%增加)

月:初期所持(战斗中最大 MP 增加 50%)

太阳:横浜市街,左侧出口处的门(战斗中最大 SP 值增加 50%)

审判:日本桥的 BOSS 战后获得(可以多抽取一张塔罗牌,且必定出现附加效果)

世界:空中神殿中击倒 BOSS(战斗后的经验值、金钱、魂获得 2 倍)

落雷之塔:日本桥上福引 7 号后面的街头(所持金钱 2 倍)

皇帝:集齐狼爪印之后,回巴黎换到的奖品(行动间隔缩短一半)

死神:在最终迷宫铜铎 4 层绿色传送点旁的宝箱(即死)

恶魔:**チフォ-ジュ**城(状态异常)



战车:**シュバルツバルト**(给予最大 HP50%的伤害)

精油取得地点

マリンオイル:最初持有

ミスティオイル:最初持有

グラスオイル:在冈奴第四个场景的阶梯下方一个水槽调查得到

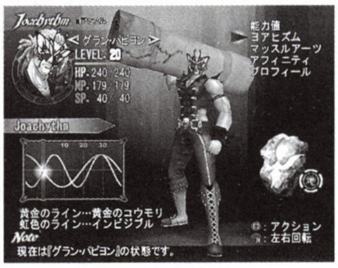
ナイトオイル:在彼德格勒击倒那个拿着狮子宫钥匙的暗杀者后得到

ム-ンオイル:击倒**ナイトクイ-ン**后得到

シャインオイル:横浜市街(和绿衣服女性对话三次)

サンライズオイル:犬神**の**里,藏人家 2F 的左边

约希姆:他可以变身,黄金蝙蝠物理攻击高,但是不能使用任何特技和魔法,隐身状态可以避免敌人的主动攻击,变身后要经过一定次数的战斗才可以恢复正常。他的特技有 4 招,后 3 招都是与他的师傅战斗获胜后得到。因为是硬碰硬,没有什么太多的技巧,只要注意后两次他的师傅在特定回合会使用第 N 键的招数,不要拖太久。



阿纳斯特西亚:她的特技要在战斗中给特定的怪物拍照得到:

部分怪物出现地点

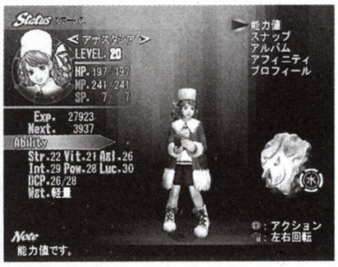
アナスタシア:第一次袭击公主的怪物

ハテイ:拉斯普金升起的神殿中

アンドレ:修验者的试炼 3

オスカル:修验者的试炼 4

水无月:麻布屋

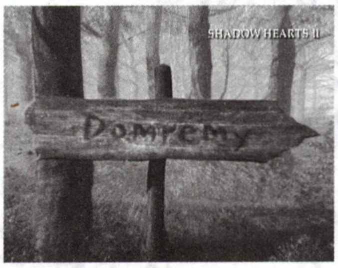


藏人:变身融合,通过注入灵魂提升等级获得技能。

攻略流程



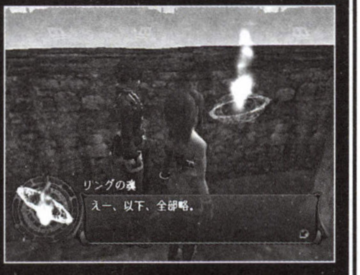
1915 年春,血色的夕阳笼罩着边境小村 DOMREMY。村外,一小队德军在少尉卡莲的带领下正在悄悄前进,他们是来调查此处教堂的怪物情报的。进入教堂,空无一人的空间显得出奇的诡异。突然门外的队员发出惨叫,一个恶魔从天而降,被队友撞开的卡莲只能眼睁睁看着队员被屠杀,队员扔出的手榴弹也被弹飞到她面前,然而"轰"的一声爆炸之后,本来以为必死的卡莲却惊奇的发现自己被恶魔救了下来,恍惚中看见一个男子在光芒中离开……



虽然于战略上无任何意义,但是为了德意志皇帝的威信,德军高层仍决定派出第二调查队,由卡莲当向导,带梵蒂冈(**バチカン**)来的尼古拉斯=孔拉德枢机卿(简称尼可尔)前去除魔。但是在前往 DOMREMY 之前,尼可尔转道去了一个叫阿波伊那塔(**アポイナの**塔)的地方,那里充满着邪恶的怨念,而尼可尔想要的就是在塔顶的除魔道具。

1.アポイナの塔

道路比较单一，在路上会遇到リングの魂，它会教一些基本操作，并在指令菜单中增加リングカスタム选项，以后在各地都可以找到这种魂，每次都可以给角色增加一次攻击回数。敌 BOSS ガーゴイル并不强，用连携并稍微注意一下 SP 值的消耗就可以了。



进入村子卡莲一行发现居然村里一个人都没有，而且这里已经被人布下了结界，好不容易进入到教堂内，卡莲与尼可尔又遇上了那个恶魔。尼可尔似乎对对方很熟悉，他知道对方是由人类变身而成并称他为“弑神者”，并要杀掉这个男人，因为他是尼可尔的主人——秘密结社**サピエンテス=グラディオ**（以后简称为 SG 团）头目将来的心腹之患，为此尼可尔绑架了村里的小女孩珍（**ジャンヌ**）来要挟。逐渐弄清楚状况的卡莲出手救下了珍，但是为了保护卡莲，那个男人被除魔道具寄生木结实的插在胸前，奇异的白色光芒从他的胸口泄出，整个教堂都被笼罩，卡莲等人也在白光中失去了意识。

2.DOMREMY 村

注意看，村子的地上有细线，那就是结界，碰上就战斗，村口士兵可免费回复。

梦境中，乌尔（其实就是前作主角）回想以前，为了守护村子他不惜变身为别人眼中的恶魔。什么时候才是结束？至少现在他不知道。

醒来的卡莲发现自己身处一个山洞之中，旁边是那个男人（乌尔），另外还有个老人和一只通体雪白的狼。交谈中得知原来是这个老人救了他们，他叫盖皮特（**ゼベット**），白狼叫布兰卡（**ブランカ**），他们和乌尔一同守护着小村。而现在尼可尔和光头男莱尼（**レニ**）一行正在搜寻他们，还好只要出了森林就可到巴黎，可以去盖皮特的公寓休整。但眼看即将到达出口，乌尔却倒下了。醒来后发现来到了自己的内心世界，中间一个枯树上有着另一个自己，下半截躯体似乎埋在树中没有任何生气，四周也死气沉沉。乌尔在两旁的门里找到六个祭坛，调查后在卡莲的呼唤声中乌尔醒来。但随之从他胸中放出的白光中出现了一个巨大的怪物，盖皮特解释说乌尔可将被击倒的怪物之魂吸入体内并为己所用。

3.阿尔丁森林（アルデンヌの森）

与盖皮特对话得到 3 个纹章，而乌尔不会用……指令菜单多出纹章魔法和纹章装备选项，因为现在队伍人多势众所以没什么难度，中间注意不同岔路的搜索，不要漏了バルバトス纹章（所罗门 72 魔神之一的名字），在内心世界中六个祭坛分别对应风、地、水、火、光、暗六种属性，调查任一个并释放足够的魂就可以得到对应属性的变身（指令菜单中多出グレイヴヤード一项）。击败 BOSS 蜘蛛怪アラクネ后得到毒 Lv1、ヴサツゴ纹章。

乌尔再一次进入内心世界，竟然见到了珍，而她说她已经死了，在这里徘徊是为了找寻隐藏在乌尔内心的一件事，“呵呵，那拜托你可不要找出什么奇怪的事情来啊。”乌尔开着玩笑。

巴黎盖皮特的寓所内，醒来的乌尔和盖皮特正在为寄生木的本体是什么在讨论时，换下军装的卡莲推门而入。“哇咧！天堂！”眼前的两个男人顿时呆住了，跟着眼睛不老实的两人就被赏了耳光……对目前状况没什么头绪的众人听从乌尔的建议，前往威尔士去找魔术师罗杰·培根（**ロジャー=ベーコン**）。在商量好经由勒阿弗尔（**ルアーブル**）坐船的路线后，卡莲决定与众人共同进退。解决追兵后从地铁逃出去找路易斯，得到情报“有废旧地铁线可以通到外面”，但是位置只有设计师高奇博士（**ゴーチェ**）知道。搭乘地铁去香榭丽舍大道，在站口可以遇到盖皮特的两个 BT 朋友皮埃尔（**ピエール**）与杰拉尔（**ジェラール**），找到高奇博士后盖皮特谎称自己正在躲债而顺利得到了废旧地铁线的位置，和停车点旁边的白衣人对话进入地铁线，到大圣堂附近的废品屋找主人得到保险丝后移开停着的火车，找到一辆矿坑车离开。不过莱尼也坐另一辆车追了上来，但是……分开的铁路却把他的笑声变成了哀嚎……刚松口气的众人却在出口处见到了一个 SM 女王打扮的敌人——魔法战士维罗尼卡（**ベロニカ**）：“哦活活活~做我的奴隶吧，这样我可以放你们一命！”不过她只弄出个恶心的宠物来与大家交手。

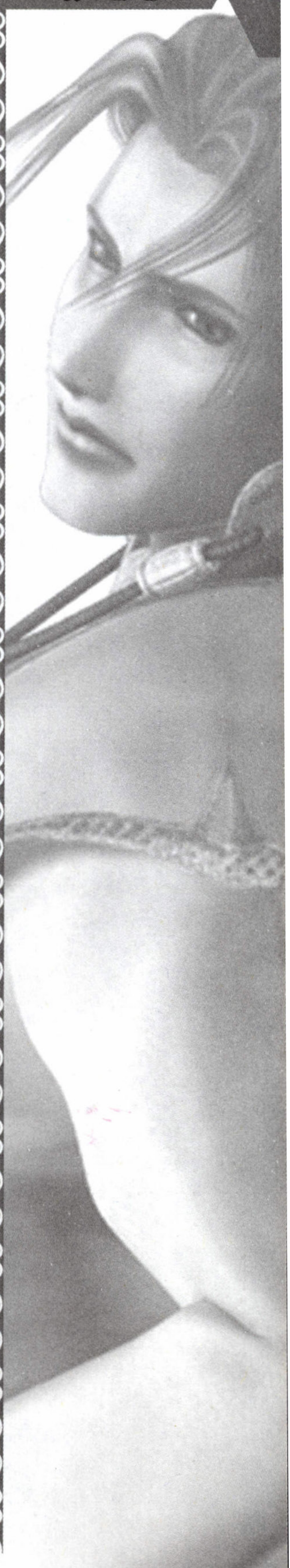




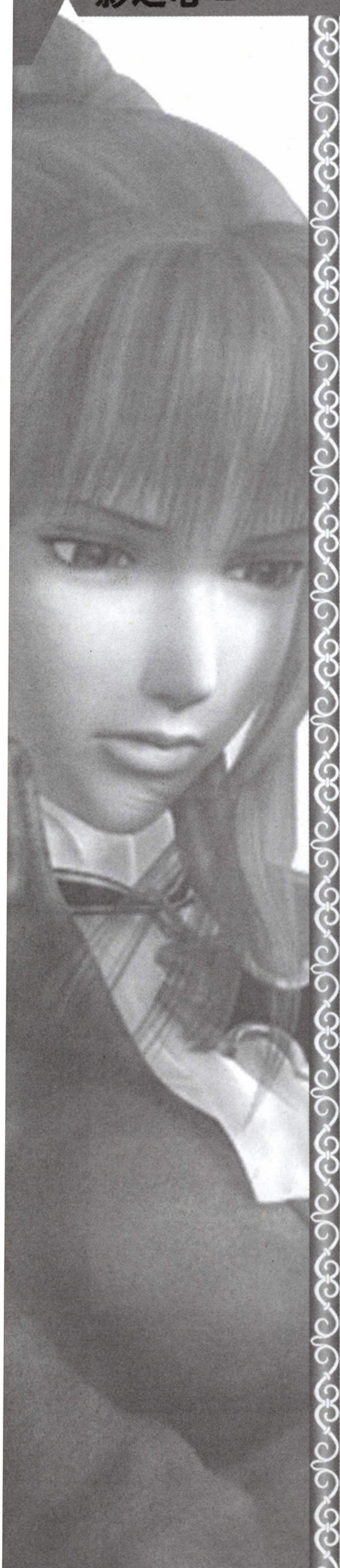
4.巴黎（パリ）

从盖皮特处得到的瓦格纳（ワーグナー）剧本“ニーベルング”是卡莲剑技习得和升级的道具，总共 10 章，其他的在各地找到。公寓出来在下水道口旁边会无限遇敌，可以在这里练级。去找高奇在地铁站口发生剧情战斗，胜利后得到ウルフバウト的参赛权，以后在各地遇到狼都可以让布兰卡与之战斗，胜利后可以提升超常现象的威力。商人皮埃尔给的点卡可以在消费累计达到一定数后享受更大的折扣，杰拉尔可以给盖皮特的人偶制作不同属性的衣服，前提是玩家必须有收集到 Mr.XXX 的卡片。高奇博士在 HOTEL 的二楼房间内。进入废旧线路后不要漏掉其中的リングの魂。保险丝在废旧线路最初分岔口有机车的地方使用。BOSS 为カルトス、ポルックス，属性为水和火。

终于来到了港口城镇勒阿弗尔，但是船只却因为潜水艇的原因不能随便出海，身上已经没什么钱的众人只好找到镇长，结果得知本地晚上有怪盗出没，如果加入自警团就可以得到一笔报酬。晚上往南巡逻，镇长一行往北，突然数声惨叫从北边传来，赶到北边的仓库区，屋顶上传来一阵变态的笑声……本游戏另一 BT 人物戴着假面的“爱与正义的使者”古兰·帕比（**グラン=パビヨン**）登场，但他居然跟着就变成蝙蝠逃了……卡莲等人还是告诉了镇长，镇长领大







家到了南边的海猫亭，古兰在那里和两个小孩在玩耍。镇长付了定金要求把古兰收拾掉。

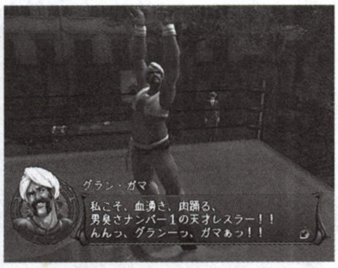


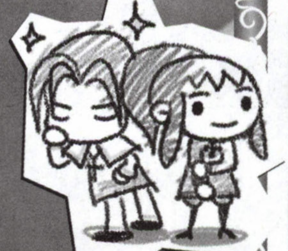
“约希姆（**ヨアヒム**）不是坏人！”两个小孩分辨说，这时海猫亭的主人**ロッタ**婆婆出现解释了其中的原委，原来建设海猫亭的工匠去世时说海猫亭的地下埋藏着宝物，所以镇长就想弄到海猫亭的产权证书，为此约希姆才与镇长作对的。主角准备退回定金，但这帮白痴接下来居然想用武力迫使众人屈服……收拾完这帮无赖再到海猫亭去，得知镇长等人绑走了两个小孩，并且要带房产证到镇外的酒窖（**ワインセラー**）去交换。但进入酒窖后发现约希姆在战斗中不会变身？一问才知道原来他变身必须的假面在两个小孩的手上，并且自称没有弱点的英雄不会被FANS所喜欢……来到最深处居然见到的是维罗尼卡，而镇长等人横七竖八的躺了一地。冲动的约希姆根本不是维罗尼卡的对手，还好小孩及时把面具扔了过去，“正义的假面”堂堂登场，眼看讨不了好的维罗尼卡弄出一只怪物又自己闪了。救出小孩和镇长后，镇长答应痛改前非并帮忙准备出海的船只，而约希姆也决定和大家一道行动，第二天接受婆婆给的所罗门王之匙（**ソロモン王の键**）后众人终于出海了。

5.勒阿弗尔（ルアーブル）——酒窖（ワインセラー）

镇长家发生完剧情后与旁边的团长对话选择“准备完了”，分头行动后往南走到海猫亭再折回，与约希姆战斗后发生完剧情后再去找镇长，去海猫亭得到小孩被绑架的消息，前往酒窖。BOSS战先由约希姆单挑维罗尼卡，接着群殴ムルソー。出发前去找婆婆得到所罗门王之匙（很重要），可以按提示摆放纹章的位置以获取更多的魔法。镇长家旁边的福引会员16号可以用福引券转轮盘抽奖，以后在各地还有其他的会员都是如此。

登陆南安普顿（**サウサンプトン**）后就遇上了暴风雨，而道路也因为泥石流而被阻断，在酒店避雨的时候乌尔遇到了以前的朋友——日本海军特佐加藤政二，当他知道众人是要去威尔士的时候似乎有点吃惊。正好刚才加藤救下的人知道一条通往威尔士的废旧矿道，趁着避雨的间隙，卡莲和盖皮特喝酒，而乌尔去找加藤叙旧。第二天终于天气放晴了，而在酒店旁边约希姆发现他的师傅正在这里摆擂台（又是个BT），叙旧加切磋一番后众人前往西边的隆达废道（**ロンダの废道**）。





6.南安普顿（サウサンプトン）——隆达废道（ロンダの废道）

约希姆和师傅比试胜利可以学到战斗技能（用S/L大法只要他师傅不出击飞技就行，以目前玩家的级别正常情况下只能战胜他一次，以后级别高了再来挑战），BT兄弟旁边是福引会员15号，城墙上可以得到种子，以后在其他地方可以交换东西（很重要！！！）。废道里有福引会员14号，这里的黑暗地区必须先到B2F拿到灯后才可以进去。BOSSグリムロック会加速，不过实力一般。

来到威尔士却发现魔术师罗杰的屋子里空无一人，出来碰见了光头男莱尼，头脑简单的他一下子就被乌尔把话给套了出来（“我不会告诉你的。”“你不知道？”“我当然知道。不过我不会说的。”“你果然不知道。”“小鬼！我说了我知道。他在意大利，意大利的佛罗伦萨（**フィレンツェ**）……啊！”），这次终于和他开打了。打败他后一个自称叫托马斯（**トーマス**）的冒险家出现，并指点大家去佛罗伦萨（**フィレンツェ**）找一个塔罗牌的占卜师。出乎大家的意料，占卜师是个叫露齐亚（**ルチア**）的美女，知道大家是为了秘密结社而来的，占卜师的师傅要众人去旁边的岛上采一种叫虹木莲的植物来做报酬。这个岛上也充斥着怪物，好不容易进到中庭，占卜师却放出了一只巨大的猫怪攻击乌尔，而猫怪却反过来攻击她……怎么说也是个美女，还是救她吧。原来她误会主角一行是秘密结社派来的，回去决定下一步去SG团意大利支部看看，露齐亚加入。



7.ウェールズ（威尔士）——佛罗伦萨（フィレンツェ）——マンマリアーラ岛

与莱尼战斗唯一要注意他的攻击附带麻痹效果，与佛罗伦萨喷泉前的男人对话可以悟得卡莲的新剑技。还可以进行狼决斗和得到道具“计步器”，作用是装备后在可以遇敌的地方走动累计一定步数后回来换奖品。岛上左边2F上关于血型的谜题正解是盖皮特，搜集全部星座石板后到中间的门上按照提示放好石板开门。（左边：由左至右双子、射手、狮子；中左：由上到下金牛、摩羯、白羊；中右：由下到上双鱼、巨蟹、蝎子；右边：由上到下处女、水瓶、天平）最初右边的房间深处有リングの魂。BOSS猫怪的特殊攻击会扣SP值。

趁黑来到SG团意大利支部，这里好象都没有人在，摸到最深处，等待众人的是一头怪物，打败它后才发现原来是莱尼和尼可尔设的圈套，尼可尔要求主角交还埃米古雷文书（**エミグレ**文书，Emigre Document）。回到佛罗伦萨，乌尔告诉大家，十年前被盗走的一共有三本封印书，一为**ベルス**断章，可以让星之魂具现化，让古代的神灵觉醒；二为**ルルイエ**异本，可以从遥远的星空深处把超神招来；最后就是埃米古雷文书，可以克服死亡，甚至创造生命的神秘术典，这是半年前乌尔与超神的战斗中偶然得到的，随后由罗杰将其秘密封印。乌尔大致还记得封印地就在威尔士附近的地下遗迹中，进入遗迹



深处打败守护兽，乌尔刚想拿起文书，胸中又是一阵巨痛，醒来后再次进入自己的内心世界，而文书就放在不远处的地上。

8.SG 团意大利支部

钢琴旁有纹章，把座钟调到 9 点就可以上到 2 楼，调查旁边有花的壁画进入隐藏房间开动机关，得到密码后回到机关处调查打开另一通路，得到剧情道具开关后回隐藏房间使用，回到钟处上 3F，BOSS 为アジトポス（属性暗），胜利后回佛罗伦萨。再到威尔士罗杰屋内找到绳梯后出门向上走到断崖处使用，下到地下遗迹，遗迹有三层，利用不同的开关切换道路和消去拦路物前进，最后的光道走过的部分就不会掉下去（不过掉下去也不受任何伤害），忘记路就原路回去踩黄色方块，遗迹中的纹章也不要漏掉。BOSS 会即死攻击，而且成功率不低，请注意！

继续追踪莱尼等人，他们去了圣马格丽特岛（**サントマルグリット**岛），岛上有一个监狱，但因为戒备森严，所以只好到附近的冈奴（**カンヌ**）打探消息，得知有地下水路可以直达岛下。弄到钥匙后众人乘坐小船抵达了岛上，经过遗失钥匙的波折后进入深处，但是刚进监狱深处就被维罗尼卡的麻痹气体放翻，除了警觉的布兰卡外全员被擒，文书也落入了尼可尔的手里。接下来就是全游戏最疯狂搞笑的 SM 女王调教众人的情节（具体怎么个笑法让大家自己体会，选择不同的人情节对话是完全不同的ˇ）。然后就是同样恶搞的白狼潜入（……狼版的 MGS 么……），最后在囚禁罗杰的房间等待乌尔的是莱尼，这次释放出全部能量的他虽然十分强悍，不过也架不住群殴。但传说中的魔术师居然是一个干瘦迷糊的老头……



9.冈奴（カンヌ）——圣马格丽特岛（サントマルグリット岛）

冈奴城镇中有人站的路灯下有心之刻印，下一个场景路灯下有福引券，再下一个场景下了楼梯后的水槽边有露齐亚使用的精油，酒吧里的胖男那有一张 Mr.的卡片，和角落的内尔松（ネルソン）对话得到地下水路之钥匙，酒吧旁有福引会员 13 号。监狱内的密码提示（三位数，偶数，最大的是 8，最小的是 4，从大到小排列），开密码的房间里有福引会员 12 号。进去前调整布兰卡的装备，卖东西的狼旁边有个纹章，布兰卡单独行动时剧情强制要进行 1 对 3 的最强狼决斗（白色恶魔对黑色三连星……），潜入时可以学 SNAKE 也可以硬拼，对双头犬 BOSS 的时候要防它的毒属性攻击。关押众人的牢房左边有“特殊攻击减轻 LV2”，配钥匙的道具位置如下：万年笔在楼上尼可尔的办公桌，接着剂在地下水路出口附近堆着木箱的房间，曲针金去找那三匹狼要。注意莱尼会石化攻击。

与罗杰的谈话中知道，原来 SG 团最初只是蔷薇十字社的一个分支流派，其教义是宣扬平等、无差别，理想高尚的社团，但是新的首领鼓吹选民主义，只有社团中的人才是人类的精英，并且采用过激的手段来达到结社的理想。而罗杰的性命和埃米古雷文书是其最想得到的东西。回到罗杰家里，在地下实验室中大家看到的是一架装备重水核融合引擎的飞空艇（……），接下来的目标就是 SG 团首领格里高利·拉斯普金（**グレゴリー=ラスプチン**）所在地，俄罗斯的彼得格勒（**ペトログラード**）。



而同时，拉斯普金正在安排特使尼可尔与日本方面的密使会谈，而不巧被门外的公主阿纳斯特西亚（**アナスタシア**）听到了。为了取得证据，公主在拍照时被发现，被逼到了绝境时主角一行听到声音赶来相救。因为公主对拉斯普金也十分不满，所以有了她掩护进入冬宫就很容易了。同时尼可尔正和日本的密使加藤会谈，尼可尔以埃米古雷文书为交换条件与代表日本外务大臣的加藤达成了今后俄罗斯与日本合作的口头协议，而加藤一语道破了拉斯普金预谋也让尼可尔吃惊不小。



而主角方面，由于公主的关系，顺利进入宫中并找到了皇后试图揭穿拉斯普金的阴谋，但是皇后不但不听反而责备公主深夜溜出皇宫还擅自带陌生人进宫。这时拉斯普金出现，但他居然劝说皇后让众人留下，在支开皇后后还“邀请”乌尔去他的狮子宫做客。回到了自己的房间，众人感觉到空气中有一种诡异的感觉，原来是维罗尼卡将整个皇宫的人都催眠了。而拉斯普金借助被催眠的皇后告诉众人，公主的弟弟在他手中，要大家到狮子宫来。找到拉斯普金后，乌尔上前攻击居然轻而易举的就被弹开，其余的同伴也被击倒。接着拉斯普金催眠了阿纳斯特西亚让她做势要杀掉自己的弟弟，并让皇后看见，这样就让公主背上了试图杀弟的罪名，而乌尔一行也成了诱拐公主的罪犯。



10.彼得格勒（ペトログラード）

单独操作阿纳斯特西亚的时候先找到伊万（イワン），找到皇后就回房间睡觉，晚上跟踪发生剧情后回宫找皇后继续回房，剧情后去狮子宫，找到先前偷听拉斯普金的房间，进去后与 BOSS 暗杀者战斗得到狮子宫的钥匙。

蒙冤的众人只好辗转到土耳其的**ギョレメ**山谷，据罗杰说那里是 SG 团主要创始人之一的尤威斯（**ヨウィス**）主教隐居的地方，尤威斯宣扬的教义被统治阶级仇视，只好隐居起来。在托马斯（真名罗连士，英国间谍）的引见下大家终于见到了主教，原来拉斯普金是主教和其朋友的弟子，他的野心暴露后，两人联手向其挑战但失败而被放逐，拉斯普金就成为了结社的首领。拉斯普金强大的原因是因为他与魔神阿斯莫迪乌斯（**アスモデウス**）进行了魂之契约，使他被结界保护，但阿斯莫迪乌斯的意志要把这个世界引向毁灭。想要打破结界就需要一个足以匹敌的力量，这只有堕天使阿斯塔罗特（**アスタロト**）和破坏神阿蒙（**アモン**）可以做到。在这之前主教的朋友曾经想要召唤阿蒙来建立新的秩序，他就是在一代中被乌尔打倒的西蒙（**アルハート=シモン**），而阿蒙的力量就转到乌尔体内。想要唤醒阿蒙就必须通过试练，失败的话将因发狂而精神崩溃，但乌尔还是决定一试，出乎意料的是卡莲表示也要同行。借助主教的力量，两人来到乌尔的内心世界，进入谜之扉后打败阿蒙见到了西蒙，两人一笑释前嫌。而主教终因年老体衰撒手人寰，临终前他郑重把未来托付给乌尔。



11.ギョレメ谷——内心世界

与主教对话后选第二项进入内心世界（祭坛的右边有リングの魂），调查镜子就要和自己战斗，然后就可以通过镜子到另一边，并且是单程的不能回头，主教那里可以完全回复 HP/MP。先往右下走去拿钥匙才可以开门，BOSS 阿蒙不算强，注意用连携轻松搞定。之后就可以在个人菜单中用魂提升阿蒙的等级了。

俄罗斯这边，巡查回来的皇帝得知公主被绑架后十分担心。而在庆祝会上拉斯普金还要暗杀皇帝，千钧一发之际，乌尔出手相救。当公主把照片拿出来时，一切都真相大白了。拉斯普金用皇后为人质逃到了前来接应的



飞空艇上，而阻止众人追击的维罗尼卡也得到了自己应得的报应。眼看拉斯普金就要逃走，乌尔变身成阿蒙全力向拉斯普金挥出一拳，这次他身上的结界终于被打破……不甘心的拉斯普金开始召唤阿斯莫迪乌斯，狂风过后，一座巨大的神殿从地上浮起。

12.彼德格勒——下水道(死者回廊)

在上次救公主的地方可以与外星狼 R-3 进行决斗；从偷拍拉斯普金处进入下水道，记忆点旁有剧本第八章，下水道中拉下标有字母的开关会开启标有相应字母的铁栏，打开入口旁边的铁栏后得到贵重道具，然后在记忆点房间内调查左边的两口棺材才能打开尽头的石门。下水道中可以与丧尸狼决斗。到楼顶遇到维罗尼卡变身成的ナイトクイーン，她的 HP2380，MP480，属性为水。



另一方面，拉斯普金的意志已经完全被阿斯莫迪乌斯所控制，他要将整个世界毁灭，而尼可尔居然指出拉斯普金根本无法战胜乌尔，因为人有强大的意志而魔神拥有绝对的力量，二者完美的结合在乌尔的身上，而拉斯普金只有恶魔的力量，不可能胜利，拉斯普金正要发作却发现尼可尔身上散发出来的力量已经超越了自己……

恶贯满盈的拉斯普金终于倒下了，不过尼可尔却得到了阿斯塔罗特的力量，他憎恨乌尔打碎了自己的皇帝梦（因为他也有俄罗斯皇家的血统），并嫉妒乌尔得到了卡莲的垂青。失去理智的他不顾一切的要释放出赎罪之塔里封印着的无数冤魂，让整个二十世纪都充斥着杀戮和血腥……最后，失败的尼可尔躺在地上，这时加藤突然出现并带走了他，而刚与尼可尔战斗过的众人也无力阻挡。

13.依达福拉姆神殿(イーダルフラーム)——赎罪之塔

神殿内的道路不算复杂，干掉拦路的苗才可以继续前进，进到动力室，找到与门上颜色相应的动力源开关，将其关掉就能开门了。黄色的门后就是 BOSS 阿斯莫迪乌斯。赎罪之塔中要打开封印的门，只要将在两边牢房中得到的杀人犯之分铜和放火犯之分铜放到天平上就可以了，后面的升降梯解决方法比较简单，多尝试一下就可以了。BOSS 是尼可尔化身的堕天使阿斯塔罗特。以上两个 BOSS 除了 HP 多外没什么难打的。

（DISK1 完结）

尼可尔事件后的三个月里，世界到处都是杀戮（第一次世界大战……）。乌尔一行人继续追踪着加藤的下落来到了日本的横滨。因为是坐船来到日本的，乌尔晕船十分严重。倒是出去打探情报的布兰卡无意中救下了被敌人追杀的三个人（一个老年男子，一个小女孩和一个年轻的剑客），第二天恢复清醒的乌尔与伙伴们一块来到大街上，正好碰见了小女孩芳子被绑架的一幕，而后追踪而去的布兰卡带回了芳子的头饰，大家决定到停泊在港口的新式战舰---三笠上去救人（阿纳斯特西亚初见剑客藏人就马上被吸引了¯）。另一边，加藤正在和阴阳师雅蓝向石川汇报情况，加藤离开后。雅蓝表示不信任加藤，因为自从俄罗斯回来以后加藤就经常一个人在秘密研究着什么东西。而在一个实验室模样的房间里，一个叫樱花的新人造生命在加藤的注视下苏醒……

14.战舰·三笠

单独控制布兰卡时的战斗比较轻松，右下角救人后发生剧情。横滨街市遇到 BT 二人组右边的布帘后面有给人偶做新衣需要的卡。三笠入口左边有リングの魂，分组走后开门方法如下：藏人队得到钥匙一，开“ロ”，换主角队拿到钥匙开“イ”，藏人队拔下钥匙走到“ハ”处开锁，主角队拿到船室的钥匙去开屏幕下方一个锁着的门，打开里面的“甲”开关，藏人队打开“乙”开关后回到最初的开关处打开“ロ”，主角到有“イ”“ニ”先开“イ”让藏人队出门，再开“ニ”，藏人队经过“ニ”门下到下甲板开“丙”，两队汇合后下到底层。BOSS 寺田中佐的速射会让我方减速 50%，操作樱花时射击训练只要按提示按向相应的键就可以了，注意不要射击画有加藤的靶子，后面的战斗都没有经验值获得，而且樱花的级别有 50 级！

回到横滨得知芳子等人要到附近的墓地去祭拜亲人，随后跟去发现了躺在地上的藏人，他居然也可以象乌尔一样变身。但现在不是研究这个的时候。因为墓地里似乎被什么人施加了法术成为了异界，这一切都是阴阳师雅蓝搞的鬼。一切正常后，乌尔才发现原来祭拜的就是一年前死的良子，同时她也是加藤的恋人。画面一转，尼可尔被四肢紧缚在一个实验室里，原来他体内的阿斯塔罗特并没有被消灭，而石村手下的藤堂博士试图人工将这股力量分离出来，经过不断的刺激，尼可尔身上的异能开始转移，并附身在用来做实验的狗身上使之变成了可怕的怪物并被其逃脱。

而主角这边，闲逛的阿纳斯特西亚和约希姆在公园里正好看到了乌尔和卡莲在聊天。“真觉得不可思议，父亲是为了日本而战斗，而我现在却是和日本战斗。”乌尔有点感叹命运的奇妙。通过谈话，两人间的距离似乎拉近了许多，最后卡莲问道：“阿丽斯是你的恋人吗？”“啊!! 怎么肚子突然痛了起来……”想要避开话题的乌尔只好装病，此时逃脱的怪物正好转移到众人身边，击倒它后发现它的血可以不断再生繁殖，而乌尔也从怪物身上感觉到了尼可尔的气息。眼看情况越来越不受控制，赶来的加藤等人决定和乌尔联手消灭怪物。“陆军的藤堂技术研究所……尼可尔就在那。记住，当你踏出那一步时，我将会用尽我的全力来对付你！”战斗之后扔下这句话的加藤转身走了。回到芳子家后大概知道了幕后石村贯太郎的情况，日本外务大臣的目的想来是控制整个日本，而加藤需要埃米古雷文书是为了复活良子，因为他把良子的遗骨带了回来。乌尔也想起樱花的声音听起来很象良子的声音，难道是真的吗？

15.外人墓地

来到外人墓地后先与藏人的变身“月黄泉”战斗，胜利后他会加入。进入异界先从蓝色门走上去拿到宝箱中消除结界的道具，然后回到第一个分岔路走右边红色的门，再在下一个分岔走左边的路，绕一圈后来到的分岔继续走左边，拿到第二个消除结界的道具。BOSS 是雅蓝做出的怪物，不强。横滨日本桥公园里剧情后 BOSS 战对大钟馗，然后与卡莲对话，剧情后要四连战，不过前 3 场是操作三猿众，最后才是主角们 VS 钟馗。

晚上，乌尔一行潜入研究所，第二次阿斯塔罗特的分离实验即将开始，藤堂博士不断用外力渐渐的削减尼可尔的自身人格，虽然加藤有点担心，但是错过今天就要再等半年，因此藤堂博士执意继续分离。终于，阿斯塔罗特的力量完全吞噬了尼可尔的意识。“愚昧的人类啊，非常感谢把抑制着我的碍事人类理性去除，我的复活就是要将这个世界引向地狱。”这时，乌尔现身想与之战斗，但阿斯塔罗特却再次逃掉了。回到芳子家，决定去风之森看看，那里可能找到阿斯塔罗特，并且还有关乌尔的身世。

16.藤堂技研

进入右侧门换成敌人的装束，下到实验室(只有一条路)，脱出时记住在靠近樱花苏醒的实验室外走廊左侧拐角尽头有计步器 3 倍的道具。BOSS 宫狱机器人，注意它会即死攻击。

去风之森前伙伴们抓紧宝贵的时间休憩片刻，而出发前罗杰带来了飞空艇被修好的消息。刚进入风之森，卡莲就发现这里景色和乌尔内心世界的相似，一样的白云蓝天。正在这时，众人被阴阳师雅蓝的结界给困住了。这次大家对他为什么能漂浮在空中很感兴趣，讨论的结果就是——“请问

……你的坐垫卖不卖？”

穿过风之森就到了藏人的故乡——犬神之里，他的母亲就是这里的族长，并且似乎认识乌尔。她探察到阿斯塔罗特正在不死山（富士山）的深处休眠，而加藤已经赶到那里了。察觉到有人窥看的阿斯塔罗特竟然用意识控制了她向众人发起攻击。在不死山的深处加藤似乎听见了什么声音，他眼前的岩浆也自动分开，好象在欢迎他的到来。

17.犬神之里

先去日本桥找齐同伴，风之森的结界破法是不重复的经过所有蓝色的门，BOSS 雅蓝，魔法攻击无效。犬神之里从记忆点右边的路进到灵泉发生剧情，BOSS：红艳姬，攻击附带封印效果。

藏人的母亲原来就是乌尔的姨妈，而日向犬神一族是两千年以来一直暗中守护日本的影子一族，乌尔的变身融合能力是遗传自他的父亲，难怪藏人也可以变身。而后进入到不死山深处的乌尔见到了藏在水晶之中的阿斯塔罗特，加藤伤痕累累的躺在一边。战斗过后，仍然不甘心的尼可尔偷袭乌尔却被加藤推开，恼羞成怒的他用结晶向加藤刺去，而这一次，樱花挡下了这致命的一击。昏迷的乌尔进入了自己的内心世界，眼前的门内传出了恋人阿丽斯的声音，但他无法打开这扇门。醒来后的乌尔一人到外人之墓去见加藤。在良子的墓前，加藤喃喃自语道：“我第二次失去了自己所爱的人。”加藤把埃米古雷文书还给了乌尔，并告诉他书中记载的秘术可以复活阿丽斯。临别前加藤表示，从今以后两人就是真正的敌人了，他与依靠邪神力量的尼可尔和拉斯普金不同，他将用自己的力量带来破坏。“再见了，朋友！”消失在乌尔眼中的背影是那么的寂寞……

18.不死山

左侧的宝箱中得到红晶玉放在中间的祭坛上，传送到新的山洞，仍然在左边岔路得到苍晶玉，放在离记忆点比较远的祭坛上，拿到黄晶玉后把苍晶玉取下放在记忆点旁的祭坛上，在新的地方把黄晶玉放在祭坛上，传送到地底。BOSS 是完全体的阿斯塔罗特。剧情后去外人墓地。

回头收拾了石村后，乌尔与罗杰决定尝试复活阿丽斯。另外，藏人的母亲也找到卡莲，给了她一张照片（最后结尾才会揭晓），并告诉卡莲，她与乌尔一样都是背负着宿命出生的。罗杰的地下实验室中，复活仪式正在进行，但是要完全复活就要把她的灵魂召唤回来，当进行到招魂的紧要关头时，集聚能量用的月晶石因为承受不住而碎裂，实验还是失败了。犬神之里，梦中的乌尔在内心世界再次见到了阿丽斯，并约定当完成所有的事后和她一起走。飞鸟的石舞台，加藤从天高原召唤出了“铜铎”，他的目的是要使时空歪曲，让时间回到



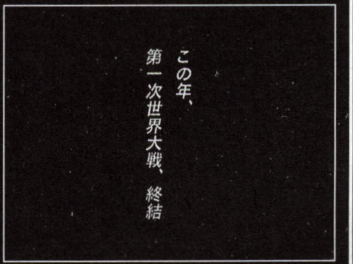


100 年前，这样所有的人和事都可以再次进行自己的选择。但是现在的世界将会被完全消灭。他将在铜铎的顶部等待大家，当 108 声钟声响起时就是天空撕裂，时空歪曲之时。

终于，一切都终止了。加藤留下了一句“谢谢了，朋友”后带着满足的微笑逝去，也许这一切本来就是他所追求的归宿吧。而主角他们则将面对时空扭曲的分离……

19. 麻布暗暗坂——女王之庭园——威尔士——犬神之里——飞鸟·石舞台——铜铎

麻布暗暗坂的地形很简单，记得用 2F 得到的壹、伍号钥匙回 1F 的记忆点房间里拿“心眼”（物理攻击翻倍），BOSS：神无月，物理攻击无效，尽量用强力魔法连携。女王之庭园内左右两个门是通的，先在中间房间拿到一个国际象棋，进左边的门，在遇到两扇门时从右边那扇得到第二个棋子，到右边上锁的门内调查，要将屋内的家具摆放得和左边对称房间内的一样才能开启中间的宝箱，并拿到第三个棋子，继续向深处走在另一个上锁的房间里调查棋盘选第三项得到第四个棋子，回到入口中间房间里把棋子放在壁炉上破解最里面房间的机关，BOSS 战后得到月晶石。实验失败后回犬神之里，出发前在灵泉那找到卡莲。铜铎内部有四层，站在每层中间的轮盘前调查可以转动轮盘，把朝主角的一面全转到绿色就可以在 1F 多出一个传送点，这里要留个记录，因为等下有个选择的分支似乎关系到结局。BOSS 战 1：风神、雷神，建议先消灭掉会提速的风神。BOSS 战 2：加藤的变身素戈呜，三猿众化身的三神器。难度很大的一战，三神器会全体攻击技，会打消我方所有的魔法效果，素戈呜的全体攻击会扣 MP，单体攻击附带各种效果，建议先用第 N 之键解决掉两个神器，否则当他们合体后的攻击我方必被全灭……干掉两个后就慢慢磨吧。



结局 CG，保存，二周目再开。

这个游戏可以算得上最近最好玩的一个游戏了，除了画面稍微有点粗外，不论是音乐、剧情甚至是恶搞都可以算上上之选。这里只想说说游戏中的恶搞情节，玩这个游戏的玩家可能经常会被其中的模仿秀逗乐，变态假面和他的师傅、SM 女王虐待情节、白狼的 MGS 潜入（尤其是给白狼布兰卡配音的池田秀一，是给《高达》里夏亚配音的声优，游戏里却经常冒出阿姆罗的台词……）等等等等，最新看到的消息，那些兄贵卡片的名字居然来自目前各大足球联赛的球星……其他的还有很多细节之间的恶搞，例如乌尔称赞一个叫“亚弥”的小姑娘：“恩，这个名字象一个偶像（松浦亚弥？），你将来一定可以当歌手。”，剩下的就交给大家自己去体会吧。此外要注意在 SAVE 的时候不要急着连续按键想早点结束，否则可能造成记录丢失，应等待“SAVE 完成”的信息出现 1-2 秒后再按键确定。





热血物语 EX



曾经在 89 年 FC 上推出的以暴笑，热血著称的 ACT 游戏《热血物语》,如今在 GBA 上再度复活了,名为《DOWNTOWN 热血物语 EX》。

故事介绍

冷峰学园,本来一直都是以热血、和平、向上为奋斗目标,但自从孪生兄弟"龙一"及"龙二"出现后,就改变了这种情况。几个月内,两兄弟已支配了周围的所有学校，各个学校的学生对两兄弟都十分惧怕。热血高校的不良少年国夫知道此事后,愤愤不平,于是展开了行动。另一方面,国雄的宿敌,花园高校的鲛岛力也收到了双龙兄弟的消息,原本并不关心此事的他,直到他的女友受到冷峰学园不良少年的骚扰,并且双龙兄弟给他带来了挑战书后,阿力才愤然走出校门,誓要杀入冷锋学园。在热血高校门口,碰上刚出校门的国夫。于是,二人联手的热血格斗故事就这样展开了。

系统

EX 与 FC 的热血高校操作系统相似,只有 A 和 B 两个键位,分别是拳攻击和腿攻击,AB 同按为跳跃,2 次快速输入方向键为跑动。在出场的敌人中,一部份会拿着武器,有铁链、铁棒、手环等,把敌人打倒后,便可拾取他们的武器使用。A 为用武器攻击,B 为投掷。另外,地上不少东西也可以拾取并且掷出以作攻击,例如垃圾桶、路障、轮胎乃至倒地的敌人等。而且还可以用敌人做各种必杀技。游戏中有好多搞笑的攻击效果,例如用垃圾桶盖在敌人或阿力甚至自己的头上,受害者就会乱跑,一直撞到版边。

菜单

もちもの(**道具**)

おーけー:返回;**つかう**:使用;**すてる**:扔掉

すてーたす(**状态修改名字**)

おーけー:返回;**なまえ**:名字

さくせん(**作战选项**)

おーけー:返回;**へんこう**:变更;**おまかせ**:委任;**きゃんせる**:取消

きゃらくたー(**登场人物**)

おーけー:返回;**せーぶ**:记录;**すてる**:▮除;**ろーど**:读取

わざこうか(**特殊道具使用效果**)

おーけー:返回;**つかう**:使用;**すてる**:▮除

そうさろく(**必杀技表**)

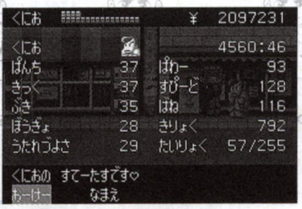
おーけー:返回;**すたーと**:开始;**りせっと**:重设;**きゃんせる**:取消

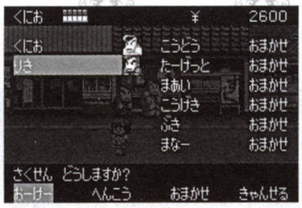
おぷしょん(**赐予**)

おーけー:返回;**へんこう**:变更;**でふぉると**:预制;**きゃんせる**:取消

げーむもーど(**系统选项**)

おーけー:返回;**へんこう**:变更;**がめんきど**:对比度

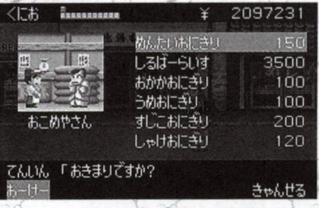




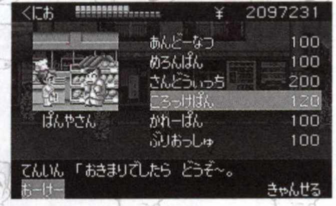
购买道具

游戏中有商店一条街。有 CD 店、饭店、咖啡屋、快餐店、米店、面包屋、日本料理、书店、玩具店、温泉屋、药店等,还有隐藏的商店(好多好东东)。

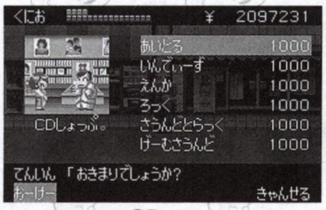
敌人被消灭后,会有金钱落下。收集金钱。到商店街就可以购买道具,吃东西。累了的话还可以洗温泉浴。玩家可到店购买道具或利用其设施。温泉屋可令角色体力回复,书店则有各种"武功秘籍" ,买完以后,可以学习新的攻击技巧",所以,买书是很重要的。



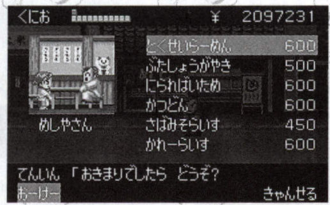
米店



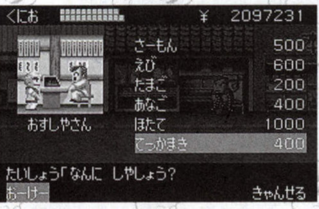
面包屋



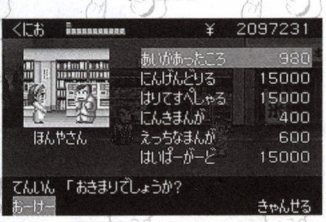
CD 店



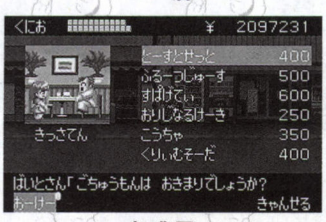
饭店



日本料理



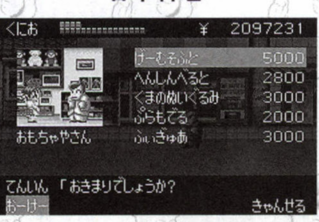
书店



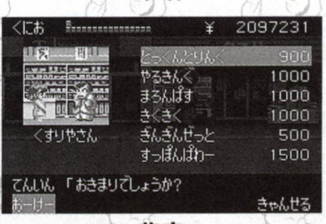
咖啡屋



快餐店



玩具店



药店

必杀技表

大回旋蹴:A 键蓄力然后放开(初始直接可用)
冲天拳:B 键蓄力然后放开(初始直接可用)
后旋 360KICK:A 键蓄力然后按 B(初始直接可用)
升龙拳:B 键蓄力然后按 A(初始直接可用)
扫堂腿:前前与 A 同时按(初始直接可用)
回旋脚:跑动中先按 B 再按 A　　投掷敌人:敌人被打倒后 B
侧滚:跳跃+AA　　旋转防御用:用 B 抓起倒地的人,之后按下下
鞭打:捡起武器道具后按 A　　意念移物:上上
瞬移速踢:前前前前　　突进掌攻击:跑动中 B 攻击
浮空:学会连续小跳后,跑跳、前前前前
放屁攻击:下下(さかた专用)　　旋转攻击:下下
旋转防御:当别人进攻你的时候按防御(原地转圈)
无影脚:前前,稍后(不是蓄力)按 A 攻击
无赖技:空中无限翻滚,方法是跑动中跳跃,发动后全身无敌
无赖技 2:跳跃时方向键与 B 攻击同按,发招后全身无敌,而且可以永远不停,但速度会越来越慢

■必杀技能可在そうさろぐ(必杀技表)里设置(参看菜单说明)

1まっはたたき	武器鞭打
2はりてすぺしゃる	突进掌攻击
3ためぱんち	冲天拳(蓄力)
4ぐらいどちょっぷ	前冲攻击
5にとろあたっく	瞬移攻击
6まっはきっく	百裂脚
7ふぁんきーきっく	震空脚
8ぶーめらんなげ	武器回旋击
9きょうれつきっく	回旋脚
10てんさつけん	升龙拳
11うぃんぐしゅーず	跳跃高度增加
12へっどぼむ	跳跃头撞
13あんますぺしゃる	连踢
14ぼうすぺしゃる	回旋棍
15まえだのとびげり	前踢
16ごだいすぺしゃる	飞空棍
17はいぱーがーど	回旋防御
18だいしゃりんなげ	抓敌空中投出
19ずつきすぺしゃる	头撞
20ばくまきゃく	膝顶
21ろけっとしゅーず	速度加快
22ばくてんばすた	膝撞

23むえいきゃく	无影脚
24ぷれみあしゅーず	浮空
25ばーにあしゅーず	二段跳
26まほうのぱんつ	体力自动恢复
27げんていしゅーず	瞬间移动攻击敌人
28ろーらーしゅーず	滑行距离变长
29あいのがまぐち	HP 减少,金钱增加
30てんしのはね	滞空时间变长
31かそくおとし	摔投
32せおいすぺしゃる	大外割摔
33ばくだんぱんち	空中拳击
34でびるちぇーん	铁链旋转投出
35びっぐばんぐ	放屁
36らんぷうきゃく	大外旋蹴
37まっはぱんち	百裂拳
38すくりゅう	翻滚
39やまだのじゅつ	意念移动物体
40じぶんぎょらい	侧滚
41にんげんどりる	旋转防御
42ひっさつしゅーと	武器投掷必中
43にんげんぎょらい	投掷敌人滚动
44にんげんへり	旋转敌人

■全道具作用

ぱんち:拳力;きっく:脚力;ぶき:道具威力;ぼうぎょ:防御力;うたれつよさ:好感;ぱわー:能量;すぴーど:速度;ばね:跳跃力;きりょく:气力;たいりょく:体力

かつどん	道具威力+1,体力+35
にくやいいため	拳力+1,体力+30
とくせいらーめん	脚力+1,体力+35
てつくばーがー	体力+24
てつくつなさんど	速度+1,体力+8
てつくふぃっしゅ	体力+28
てつくどっぐ	好感+1,体力+12
びっぐてつく	防御力+1,跳跃力+1,体力+20
みるく	体力+12
こーひー	气力+10,体力+1
おれんじじゅうす	速度+1
さばみそらいす	速度+1,体力+36
にられぱいため	能量+1,体力+30
ぶたしょうがやき	体力+56
とんかつ	跳跃力+1,体力+50
かれーらいす	防御力+1,体力+50
てつくしぇいく	防御力+1,体力+12
てつくすーぷ	体力+16
てつくぱい	好感+1,体力+8
てつくぽてと	能量+1,体力+12
てつくなげっと	道具力+1,体力+10
あんぱん	体力+8
くろわっさん	防御力+1,体力+6
かれーぱん	体力+6
あんどーなつ	体力+10
くりーむころね	跳跃力+1,体力+4
ぎんぎんぜっと	体力+60
ぎんぎんえっくす	好感+2,气力+35,体力+60
やるきんぐ	防御力+2,气力+50,体力+50
げんきいっぱつ	拳力+1,脚力+1,气力+50,体力+130
なおりんなんこう	体力+90
めるへんのつえ	速度+40,跳跃力+40,气力+250,力最大值+50
にじいろのはね	防御力+50,气力+60,体力最大值+30
しあわせのぼたん	好感+50,气力+60,体力最大值+30
いんてりめがね	气力+40,体力最大值+20
なおりんすぷれー	体力+150
きくきく	速度+3 气力+40,体力+40
まろんぱす好感+3	体力+85
すっぽんぱわー	气力+30,体力最大值+20
びんびんえーす	所有能力+1,气力+40,体力+100
ぶりおっしゅ	体力+10
めろんぱん	防御力+1,体力+6
かつどん	道具威力+1,体力+35
にくやいいため	拳力+1,体力+30
とくせいらーめん	脚力+1,体力+35
てつくばーがー	体力+24
てつくつなさんど	速度+1,体力+8
てつくふぃっしゅ	体力+28
てつくどっぐ	好感+1,体力+12
びっぐてつく	防御力+1,跳跃力+1,体力+20
みるく	体力+12
くりーむぱん	体力+10
さんどうぃっち	体力+20
やきそばぱん	体力+12
たまごぱん	体力+13
ころっけぱん	体力+13
4さらだぱん	速度+1,体力+4
あいつのぼえむ	气力+40
おとこのばらーど	好感+4,气力+20
いやらしぼん	能量+4 气力+60
あいがあったころ	好感+10,气力+5
のーかっとのほん	气力+200,体力最大值+10
あいどるぐらびあ	拳力+3,道具威力+3,跳跃力+4,气力+50
にんきまんが	气力+27
えっちなまんが	防御力+1,气力+45
ねっけつまんが	拳力+1,脚力+1,速度+1,气力+60
ふぁっしょんし	好感+5
ふぁいとはつらつ	体力+30
へんしんべると	拳力+3,脚力+3,道具力+2,能量+3
くまのぬいぐるみ	防御力+12,好感+12,气力+40
ぷらもでる	气力+190
ふぃぎゅあ	速度+10,跳跃力+8,气力+40
えんか	拳力+3,气力+50
0ろっく	速度+5,气力+50
あいどる	跳跃力+8,气力+50
げーむさうんど	脚力+3,气力+50
くらしっく	能量+3,气力+50
たまご	?+1,体力+12
たこ	跳跃力+1,体力+12
いか	跳跃力+1,体力+12
4あなご	体力+44
えび	速度+1,体力+40
まぐろ	拳力+1,体力+32
さーもん	脚力+1,体力+24
あじ	防御力+1,体力+20
あまえび	速度+2,体力+32
たい	防御力+2,体力+40
ぶり	能量+2,体力+32
かに	道具力+2,体力+32
ちゅうとろ	气力+30,体力+32
3いくら	道具威力+1,能量+1,体力+32
ほたて	速度+4,气力+20,体力+30
かっぱまき	体力+20

てつかまき	拳力+1,体力+12
ねぎとろまき	气力+20,体力+20
6ふとまき	体力+100
うめおにぎり	体力+10
しゃけおにぎり	体力+12
めんたいおにぎり	体力+16
くりぃむそーだ	防御力+1,气力+10,体力+10
とーすとせっと	能量+1,体力+12
みっくすさんど	气力+1,体力+40
おりじなるけーき	体力+28
おかかおにぎり	跳跃力+1,体力+10
たらこおにぎり	体力+10
ふるーつじゅーす	速度+2,体力+10
らんちせっと	防御力+1,体力+40
れもんすかつしゅ	道具威力+1,体力+10
ぴざぱい	跳跃力+2,体力+36
ぱふぇ	拳力+1,体力+32
すぱげてぃ	体力+60
しるばーらいす	能量+5,速度+5,体力最大值+20
かんふーしゅーず	拳力+2,脚力+5,速度+4,跳跃力+4
すにーかー	威力+4,好感+15,跳跃力+15
らんなーすぱいく	威力+2,速度+20
やきゅうすぱいく	威力+6,能量+6,速度+6
ばれーしゅーず	速度+13,跳跃力+20
ばすけしゅーず	脚力+10,速度+10,跳跃力+40
さっかーすぱいく	脚力+8,速度+8
びじねすしゅーず	脚力+8,防御力+4,好感+4,速度+12
えなめるしゅうず	拳力+10,脚力+10,速度+10,跳跃力+4
うえすたんぶーつ	脚力+30,能量+8
にられればいため	能量+1,体力+30
ぶたしょうがやき	体力+56
とんかつ	跳跃力+1,体力+50
かれーらいす	防御力+1,体力+50
かつどん	体力+35
にくやさいいため	体力+30
とくせいらーめん	脚力+1,体力+35
てつくふいつしゅ	体力+28
てつくどつぐ	体力+12
びっぐてつく	防御力+1,跳跃力+1,体力+20
9みるく	体力+12
らむね	跳跃力+1,气力+2
あいすくりーむ	气力+2,体力+10
みるくちょこ	气力+2,体力+10
ちょこたまご	防御力+1,气力+2,体力+7
げーむそふと	道具威力+5,能量+5,气力+100
うに	道具力+2,防御力+3,跳跃力+3,气力+20,体力+
30	
ひらめ	拳力+3,脚力+3,气力+30,体力+30
おおとろ	防御力+5,能量+4,气力+40,体力+100
うめしそまき	防御力+1,体力+12
とんかつ	跳跃力+1,体力+50
かれーらいす	防御力+1,体力+50
かつどん	体力+35
にくやさいいため	体力+30
とくせいらーめん	脚力+1,体力+35
てつくばーがー	体力+24
てつくつなさんど	速度+1,体力+8
さうんどとらつく	防御力+9,气力+50
いんでぃーず	道具威力+3,气力+40
はいる	体力+50
かんぴょうまき	好感+1,体力+12
さらだまき	速度+1,体力+8
なっとうまき	跳跃力+1,体力+10
すじこおにぎり	体力+20
べんじょすりっぱ	脚力+1,道具力+1
くつのにおいけし	速度+4
おこさまさんだる	脚力+1,跳跃力+8
びーちさんだる	速度+4
けんこうさんだる	脚力+3,气力+30,体力最大值+4
さけのきりみ	拳力+1,防御力+2

さば	拳力+1,道具威力+1
まぐろのさしみ	拳力+4
たい	拳力+8,气力+80
がむ	好感+1,气力+2
あめ	防御力+1,气力+2
さばみそらいす	体力+36
にられればいため	能量+1,体力+30
ぶたしょうがやき	体力+56
ぴきぴきぽいずん	气力 X2
どっくんぽいずん	气力 X4
そくせきくじ	金钱+100
ひんつんそ	拳力+2,脚力+8,攻击强度+84,能量 MAX 速度+17,跳跃力+8,气力+3,体力+15
たいしょう	脚力+3,道具威力+12,防御力+1,攻击强度+40 能量 MAX,速度+17,跳跃力+8,气力+1,体力+9 体力最大值+1
かすたむそうさ	必杀使用方法变化
ういんぐしゅーず	学会ういんぐしゅーず
ばーにあしゅーず	学会ばーにあしゅーず
まほうのぱんつ	学会まほうのぱんつ
ぶれみあしゅーず	学会ぶれみあしゅーず
あいのがまぐち	学会あいのがまぐち
てんしのはね	学会てんしのはね
ろーらーしゅーず	学会-らーしゅーず
ろけっとしゅーず	学会ろけっとしゅーず
かそくおとし	学会かそくおとし
ばくだんぱんち	学会ばくだんぱんち
ひっさつしゅーと	学会ひっさつしゅーと
にんげんどりる	学会にんげんどりる
にんげんへり	学会にんげんへり
じぶんぎょらい	学会じぶんぎょらい
きょうれつきっく	学会きょうれつきっく
むえいきゃく	学会むえいきゃく
ばくてんばすたー	学会ばくてんばすたー
ばくまきゃく	学会ばくまきゃく
てんさつけん	学会てんさつけん
5はいぱーがーど	学会はいぱーがーど
せおいすぺしゃる	学会せおいすぺしゃる
ぶーめらんなげ	学会ぶーめらんなげ
ためぱんち	学会ためぱんち
ごだいすぺしゃる	学会ごだいすぺしゃる
まえだのとびげり	学会まえだのとびげり
だいしゃりんなげ	学会だいしゃりんなげ
ぐらいどちょっぷ	学会ぐらいどちょっぷ
へっどぼむ	学会へっどぼむ
でびるちぇーん	学会でびるちぇーん
ふぁんきーきっく	学会ふぁんきーきっく
じぶんしゅりけん	学会じぶんしゅりけん
ひっさつしゅーと	学会ひっさつしゅーと
にんげんどりる	学会にんげんどりる
にんげんへり	学会にんげんへり
じぶんぎょらい	学会じぶんぎょらい
まっはぱんち	学会まっはぱんち
まっはきっく	学会まっはきっく
すくりゅう	学会すくりゅう
まっはたたき	学会まっはたたき
にんげんぎょらい	学会にんげんぎょらい

隐藏要素

使用 BOSS 方法

隐藏商店道具**かすたむきや**装备以后，可以使用 BOSS，包括双主人公。最终 BOSS 在内一共 23 人，角色必杀全部可以使用（每人只能使用一次）

隐藏人物

选择单人模式，国夫到公园再回到校门，**さかた**加入；单人模式用阿力一人到第三公园，**まえだ**加入。在名字输入“**どらむすこ**”的话游戏一开始就金钱全满，输入“**てんこもり**”则全属性最大值。

人物介绍

国夫:游戏的主人公,热血高校的三年级生,为人正义,胸怀宽广。鄙视邪恶与欺辱弱者的人,传闻曾单独与某个邪恶势力斗争。此游戏就是围绕他铲除冷锋学园的双龙兄弟展开的。

鲛岛力:本游戏的副主人公,花园高校留级生。同为三年级生,视国夫为宿敌。性格直率,在和国夫并肩战斗的过程中与其成为朋友,非常关心其女友直美。

岛田直美:花园高校二年级生,是鲛岛力的女友。被冷峰学园学生绑架。阿力参与此战斗的原因也是为了她。

野久仁子:热血高校一年级生,仰慕国夫。游戏中的她非常活跃。经常给国夫提供情报。

长谷部和美:冷峰学园的三年级生,是位美女。国夫初中的同班同学。

流程攻略(双人合作模式)

在得知冷锋学园双龙兄弟的恶行后,我们正义的主人公国夫毅然独自一人走上了铆恶的道路,正当他走出热血学园的校门口时,碰上了视他为夙敌的花园高校3年级生阿力。在得知阿力的女友直美被冷锋学园的不良少年掳走,并收到双龙兄弟手下的战书后,阿力正准备一人前往冷锋学园,去营救直美。于是,二人一同踏上了铲除冷锋学园双龙兄弟的道路。一场正义与热血的故事,就这样展开了。



与阿力对完话后,先在学校门口消灭几个小混混,然后一路向前,在居民区街道上继续消灭二批敌人,注意在街道的入口处有一个垃圾桶,可以把敌人盖上头后痛扁一顿。

顺着街道右面的胡同向上,来到一条繁华的商店街,这回,以前在那些不良少年身上收的保护费就有用了,我们可以买些回复道具和漫画书,钱花完了,可好多的PLMM还没看够啊……谁砸我???



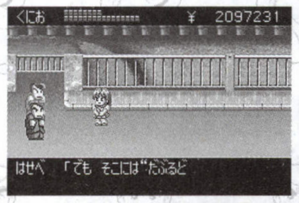
过了商店街后,继续向前走,来到街心花园的前面,把几个杂兵PK掉后,进入公园。

在公园的WC前把敌人干掉后回到公园前的街道,继续前进,来到一条正在施工的道路,路障的标志也可以当作攻击敌人的武器,不过小心别掉下去哦。把版面的敌人消灭干净后,会在右上的路口出现一个绿色头发的小BOSS,OK,动手开打。

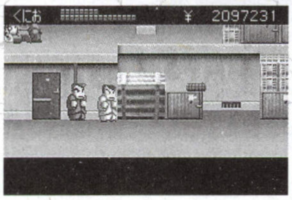


从BOSS出来的胡同向上,来到一条商店街,这里还有医药店和卖汉堡的地方,药店可一定要去。

出了商店街,继续前进,来到大桥上,会碰到正在游玩的和美,在与和美的对话后,得到关于冷锋学园的一些消息,哎,没有时间泡MM了,快点走吧。

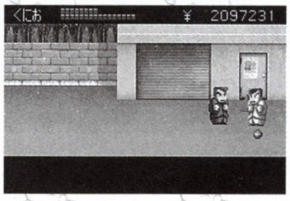


这时来到一片树林的前面,消灭一些手持凶器的喽罗兵,沿着胡同向上走。当然,你也可以把他们的凶器抢过来占为己有。



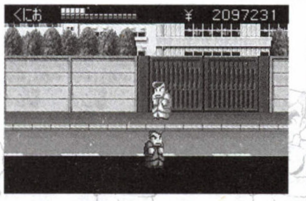
继续向前来到一条施工的道路,怎么还是塌方的街道?看来JAPAN地震太多。把杂兵干掉后,进入仓库的小门。

一进入仓库,音乐顿时诡异起来,莫非有埋伏?没错,几个手举橡胶轮胎的不良少年正准备伏击国夫,收拾他们吧。小兵消灭干净后,从门口出来一个小BOSS,这次的BOSS居然是个四眼!戴个眼镜装好学生?砍他!BOSS被干掉后继续前进。



出了仓库后来到街上,消灭光版面内的小兵后,会从仓库内走出一个BOSS,又是绿毛?难道是上次的那个没打死,还是他的双胞胎前来报仇?反正他死定了。

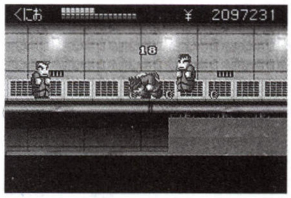
继续向前,消灭光版面的敌人后,前面就是地下隧道,地下隧道的小兵同样不值一提,只是需要注意的是此版面内有一个隐藏商店,里面会卖一些究极道具,具体位置是版面从右向左数第2个和第3个日光灯之间。



出了隧道,继续向冷锋学园的方向前进,来到一片开阔地,消灭完版面的敌人后,又有一个BOSS出现,红色的制服,偶喜欢,这个BOSS有两把刷子,他会使用瞬间移动的必杀,莫非他是传说中的现代忍者?不管了,砍掉。

向前来到一片儿童们做游戏的沙地,(怀念啊)同样,消灭完版面内的敌人后,BOSS又会出现,注意他还拿个棒子。

又是商店街了,还是两条,这里有玩具店,有可爱的小熊买,还有一家CD店。不妨进去听听音乐哦



出了商店街,来到一个建筑工地的前面,杀光版面内的小兵继续前进。

来到一个废弃工厂仓库的门前,消灭完版面的小兵进入仓库。

把仓库里的敌人打扫干净,就一路向右走出仓库。



来到仓库的门前,干掉小杂兵,沿右面的小路向上继续前进吧,冷锋学园已经不远了。

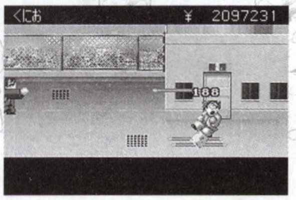
这里又是一条商店街,在街上会遇到仁子,在获得冷锋学园的情报后抓紧时间赶路吧。

出了商店街来到一个温泉浴的门前,可以洗个澡让HP回复,继续热血的奋斗。

从温泉店的街上出来以后,来到一片住宅区的前面,清版后有一个红头发的BOSS出来,八神?不象……海K他后,沿他出来的地方继续前进。

终于来到冷锋学园的门口了,杀进去……怎么,门是关的?别急,其实GBA版和FC版是一样的。还记的刚才我们到过的那个公园吗?对,就是有WC那个。我们再杀将回去。(累啊!)

当我们再杀回公园时,会发现里面有一个手持铁链的BOSS,大家要小心被他的铁链捆上啊,表情很痛苦的说。K倒他以后,我们就可以打回冷锋学园的门口了。清版后会从校门里出来一个身着绿色学生服的BOSS,看来是负责保卫的不良少年,干掉他后终于可以进入敌人的本部了。



首先从体育部通过,把里面的小兵消灭光后,又出来一个BOSS,干掉他后从右面的门口上楼。

消灭完2楼的敌人后沿楼梯继续向上。3楼有一个BOSS,4楼则是两个,干掉他们后上天台,最终BOSS就在眼前。国夫和阿力,燃烧热血的铁拳吧!!

此游戏共有33个场景,并不象双截龙和快打旋风那样强制清版,而是可以直接过版,但是如果版面内会有BOSS出现则要消灭完版面内的小兵才会出现,公园那个例外。游戏结束后记录进度,游戏会根据游戏中你的表现而自定义角色。自定义角色可以通过GBA对战线与好友相互交换。玩家还可以通过GBA对战线在另外的GBA上显示自己和NPG的状态数据。当玩家和朋友一起玩完游戏后,该游戏记录将会被卡带记忆学习,这样,以后当玩家和COM双人合作后,COM就会象自己的朋友一样和玩家一起合作了。

您想开一家非常有创意非常赚钱的电玩店吗？

SUNBUS 中国阳光巴士智业机构

《中国电玩创业策划方案》

——献给愿意把电玩作为自己事业的朋友们

权威机构预测：电玩（TVGAME）行业今后将成为全球增长最快的产业之一，预计今年产值将达到5000亿美元。索尼、微软、任天堂正在这巨大的电玩市场中大快朵颐，而玩家们的热情也被PS2、XBOX、NGC、GBA撩拨得越来越高。

作为世界第一人口大国的中国，电玩市场却刚刚起步！据调查，中国目前有超过3亿的游戏玩家群体；有超过5亿的可开发群体。特别是在我国一些二级以下的中小城市，电玩业的市场及经营还很不完善。据统计：我国有87%的电玩店尚处于零售及搭配零售的状态，在经营理念、货源渠道、进货方式等方面都存在很大的问题，大多数电玩店的经营流于传统化和保守化，根本无法与国际电玩市场的经营接轨；并且由于货源渠道不够一手和专业，因此在经营过程中的潜力与前景都比较微弱，缺乏竞争力；而且由于进货知识匮乏，货物数量及种类单一，远远无法满足广大电玩爱好者的需求，使得这些电玩店的市场竞争力越来越弱。

中国阳光巴士智业机构是我国首家集专业人士与行业精英于一体的专业智业机构，其最大的特点在于以市场调查为导向，发现当前我国前瞻性较强的行业，并深入各具体行业当中，发掘其最科学的经营理念、最一手的货源渠道和最合适的配货方式，在市场调查和实施过程中深得广大创业者的喜爱。

《中国电玩创业策划方案》是中国阳光巴士智业机构推出的第一个创业策划方案，它在深入研究我国电玩市场经营现状的基础上，总结出大量的宝贵经验。本策划方案已经已在试行过程中获得大量成功案例，我们有信心向您强力推荐！中国商业投资网已将该方案列为2003年最具有市场潜力的方案之一。

该策划方案共16万字，上下两册。它将告诉您在**哪里开店，怎样筹划，怎样装修，怎样配货，怎样进货，怎样管理，经营的要领，诀窍，理念和最源头的一手货源信息，**并将随方案一起为您免费提供各类后续服务和经营指导服务，确保您一举掌握经营制高点！

本方案在研讨过程中在全国进行了实验性考察，很多购买者已经给我们反馈回信息，现公布几位朋友的来信：

（四川小杨）：我是一个资深的铁杆玩家，红白机一到中国开始玩了，对游戏一直非常着迷。要是自己能够开一家电玩店肯定好的很。但是由于缺乏经验，一手货源很难弄到，所以一直没敢动手。后来经朋友介绍我买了这套《中国电玩创业策划方案》，花了十几天细细研究了一下，真的是很好，它告诉我怎样选址，怎样装修，怎样配货，特别是把进货渠道和商家详细介绍给我，让我少走了很多弯路……现在我的电玩店已经开张了，开业不到5天已经开始赚钱了……

（福建李季宾）：我做电玩生意已经有好一端时间了，但生意一般，看着同行生意兴隆的样子，心里很不是滋味，我甚至都有点想转行了。从一本杂志上看到这套《中国电玩创业策划方案》以后，我抱着试试看的心态也邮购了一套，看了以后有种恍然大悟的感觉，原来自己的经营理念和进货渠道上的确有着许多不足的地方。后来我就照着你们说的做，生意大大改观，如早有这样的策划报告就好了。

郑重承诺：如果我们向你推荐的方案有虚假成分，可以随时退款。

- 中国阳光巴士智业机构 www.sunbus.cn
- 电子邮件：sunbus@vip.sina.com
- 中国阳光巴士智业机构成都总部地址：成都市人民北路二段二号
- 中国阳光巴士智业机构广州部地址：广州市新基路26号

赶快拨打咨询电话 028-83187438、83187436、013908178022

中国第一部专业电子游戏产业方案





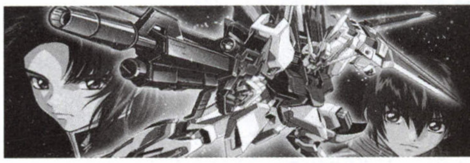
全角色加入方法

SEED 模式通关之后在 G 模式中可继承:全部金钱、初期可生产ストライク、イージス、デュエル、バスター和ブリッツ五架机体，可登用 30 名 SEED 角色，拥有“沙漠の虎”的纹章。

姓名	COST	加入方法
アイナ·サハリン	9200	MISSION 01(SPECIAL)过关、アプサラスⅡ开发/设计
アサギ·コードウエル	7200	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关
アストナージ·メドッソ	5600	MISSION 04(NORMAL)过关
アスラン·ザラ	13400	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、ジャスティスガンダム开发/设计
アナベル·ガトー	12200	MISSION 03(NORMAL)过关、ガンダム试作 2 号机、ノイエ·ジール开发/设计
アムロ·レイ(0079)	14000	MISSION 02(NORMAL)过关、ガンダム、G3ガンダム开发/设计
アムロ·レイ(Z 高达)	16800	MISSION 04(NORMAL)过关、アムロ专用 Zプラス(A1)、ディジェ开发/设计
アムロ·レイ(逆袭夏亚)	19200	MISSION 06(NORMAL)过关、νガンダム开发/设计
アルファ·A·ベイト	9800	ジム·クウエル开发/设计
アレンビー·ビアズリー	14000	MISSION 10(NORMAL)过关、ノーベルガンダム开发/设计
アンドリュー·バルトフェルド	11800	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、ラゴウ开发/设计
イザーク·ジュール	9200	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、デュエルガンダム开发/设计
ウィッツ·スー	8600	ガンダムエアマスター开发/设计
ウッソ·エヴィン	13600	MISSION 07(NORMAL)过关、V2ガンダム开发/设计
エイパー·シナプス	11200	MISSION 03(SPECIAL)过关
エギーユ·デラーズ	11800	MISSION 03(NORMAL)过关
エマ·シーン	10800	ガンダムMk2(エゥーゴ)开发/设计
オルガ·サブナック	9400	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、カラミティガンダム开发/设计
オルバ·フロスト	10200	ガンダムアシュタロン、ガンダムアシュタロンHC 开发/设计
カイ·シデン	7000	MISSION 02(NORMAL)过关、ガンキャノン开发/设计
ガイ·ムラクモ	11000	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、アストレイ·BF 开发/设计
カガリ·ユラ·アスハ	8800	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、ストライクルージュ开发/设计
カテジナ·ルース	9600	MISSION 07(SPECIAL)过关、ゴトラタン、リグ·シャッコー开发/设计
カトル·ラバーバ·ウィナー	12400	MISSION 08(NORMAL)过关、ガンダムサンドロック、ガンダムサンドロック·C 开发/设计
ガブリエル·R·ガルシア	7000	ハイゴッグ开发/设计
カミーユ·ビダン	13800	MISSION 04(NORMAL)过关、Zガンダム开发/设计
カレン·ジョジュア	8200	MISSION 01 过关
ガロード·ラン	9200	ガンダムDX 开发/设计
キサト·ヤマブキ	3000	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关。
ギム·ギンガナム	12600	ターンX 开发/设计
キャラ·スーン	9200	MISSION 05(SPECIAL)过关、R·ジャジャ、ゲーマルク开发/设计
ギュネイ·ガス	11000	MISSION 06(SPECIAL)过关、ギュネイ专用ヤクト·ドーガ开发/设计
京田四郎	9200	パーフェクトガンダム、レッドウォーリア开发/设计
キラ·ヤマト	13200	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、フリーダム开发/设计
キンケドゥ·ナウ	13400	クロスボーン·ガンダム×1 开发/设计
クェス·パラヤ	11800	MISSION 06(SPECIAL)过关、α·アジール、ト·ドーガ开发/设计
クリスチーナ·マッケンジー	7400	アレックス开发/设计
グレミー·トト	12000	MISSION 05(SPECIAL)过关、バウ(赤)开发/设计
クロト·ブエル	9200	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、レイダーガンダム开发/设计
クロノクル·アシャー	12400	クロノクル专用ゾロ、コンティオ、リグ·コンティオ开发/设计
クワトロ·バジーナ	17200	ノイエ·ジールⅡ、百式开发/设计
コウ·ウラキ	8800	ガンダム试作 1 号机(Fb)、ガンダム试作 3 号机开发/设计
コジロー·マードック	5200	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关
サイ·アーガイル	4200	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关
サウス·バニング	11400	MISSION 03(SPECIAL)过关、ジム·カスタム开发/设计
ザビーネ·シャル	11400	クロスボーン·ガンダム×2 开发/设计
シーブック·アノー	12400	ガンダムF91 开发/设计
シーマ·ガラハウ	12200	シーマ专用ゲルググM 开发/设计
ジェリド·メサ	8400	MISSION 04(SPECIAL)过关、バイアラン开发/设计
シャア·アズナブル(0079)	15200	MISSION 02(SPECIAL)过关、ジオング、シャア专用ゲルググ开发/设计
シャア·アズナブル(逆袭夏亚)	18600	MISSION 06(SPECIAL)过关、サザビー开发/设计
シャギア·フロスト	12400	ガンダムヴァサーゴ、ガンダムヴァサーゴHC 开发/设计
ジャクリーヌ·シモン	3800	MISSION 03(SPECIAL)过关
シャニ·アンドラス	9200	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、フォビドゥンガンダム开发/设计
ジュドー·アーシタ	13400	MISSION 05(NORMAL)过关、ZZガンダム开发/设计
シュタイナー·ハーディー	9600	ズゴックE 开发/设计
ジュリ·ウー·ニェン	7200	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关
シロー·アマダ	10600	MISSION 01(NORMAL)过关、ガンダムEz8 开发/设计
ゼクス·マーキス	13800	トールギス开发/设计
セシリー·フェアチャイルド	11000	G·キャノン开发/设计
チャップ·アデル	8400	ジム·キャノンⅡ开发/设计
チャン·ウーフェイ	10800	MISSION 08(SPECIAL)过关、ガンダムナタク、シェンロンガンダム开发/设计
ディアッカ·エルスマン	9000	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、バスターガンダム开发/设计
ティファ·アディール	8800	ガンダムX 开发/设计
デュオ·マックスウェル	11000	MISSION 08(NORMAL)过关、ガンダムデスサイズ、ガンダムデスサイズC 开发/设计
テリー·サンダース	7400	MISSION 01(NORMAL)过关、ジム开发/设计
东方不败マスター·アジア	20000	MISSION 10(SPECIAL)过关、クーロンガンダム、マスターガンダム开发/设计
トール·ケーニヒ	5400	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、スカイグラスパー(LS)开发/设计
トーレス	5400	MISSION 04(NORMAL)过关
トビア·アロナクス	9600	クロスボーン·ガンダム×3 开发/设计
ドモン·カッシュ	14200	MISSION 10(NORMAL)过关、ゴッドガンダム开发/设计
トレーズ·クシュリナーダ	16000	トールギスⅡ开发/设计
トロワ·バートン	11200	MISSION 08(SPECIAL)过关、ガンダムヘビーアームズ、ガンダムヘビーアームズC 开发/设计
ナタル·バジルール	10000	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关
ノリス·パッカード	10800	MISSION 01(SPECIAL)过关、グフ·カスタム开发/设计
ニコル·アマルフィ	9000	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、ブリッツガンダム开发/设计
バーナード·ワイズマン	6600	ザクⅡ改开发/设计
パプテマス·シロッコ	19000	ジ·O、メッサーラ开发/设计
ハマーン·カーン	17800	キュベレイ开发/设计
ハヤト·コバヤシ	6800	MISSION 02(NORMAL)过关、ガンタンク开发/设计
ハリー·オード	12000	ハリー专用スモー开发/设计
ハロ	2000	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、MISSION 09(NORMAL)过关
ヒイロ·ユイ	11800	MISSION 08(NORMAL)过关、ウイングガンダム、ウイングゼロ·カスタム开发/设计
フォウ·ムラサメ	12000	サイコガンダム开发/设计
ブライト·ノア(0079)	11400	MISSION 02(NORMAL)过关
ブライト·ノア(Z 高达)	12600	MISSION 04(NORMAL)过关
ブライト·ノア(逆袭夏亚)	13400	MISSION 06(NORMAL)过关
プル	12200	MISSION 05(NORMAL)过关、プル专用キュベレイMkⅡ开发/设计
プルツー	12200	MISSION 05(SPECIAL)过关、クィン·マンサ开发/设计
ブラン·ブルターク	8200	MISSION 04(SPECIAL)过关、アッシーマ开发/设计
フレイ·アルスター	3000	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关
プロフェッサー	10200	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关
ベルナルド·モンシア	8400	ジム·コマンド(宇宙战用)开发/设计
ヘンケン·ベッケナー	11200	MISSION 04(NORMAL)过关
マーチン·ダコスタ	9600	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关
マウアー·ファラオ	11600	ガブスレイ开发/设计
マシュマー·セロ	10800	MISSION 05(SPECIAL)过关、ザクⅢ改、ハンマ·ハンマ开发/设计
マリュー·ラミアス	9800	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关
マユラ·ラバッツ	7400	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关
ミハイル·カミンスキー	7800	ケンプファー开发/设计

姓名	COST	加入方法
ミリアリア·ハウ	4400	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关
ムウ·ラ·フラガ	10800	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、メビウス(ゼロ)开发/设计
ヤザン·ゲーブル	12000	ハンブラビ开发/设计
ラウ·ル·クルーゼ	13400	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、プロヴィデンスガンダム开发/设计
ラカン·ダカラン	12000	MISSION 05(SPECIAL)过关、ザクⅢ、ドーベンウルフ、ドライセン开发/设计
ラクス·クライン(便装)	8200	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关
ラクス·クライン(战斗装)	8200	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关
ララァ·スン	13200	MISSION 02(SPECIAL)过关、エルメス开发/设计
リョウ·ルーツ	8000	Ex-Sガンダム开发/设计

姓名	COST	加入方法
ルー·ルカ	9200	MISSION 05(NORMAL)过关、ネモ开发/设计
ルクレツィア·ノイン	9400	MISSION 08(SPECIAL)过关、トーラス(SK 仕样)开发/设计
ルペ·シノ	8600	ブルッケング开发/设计
レイン·ミカムラ	12000	シャイニングガンダム开发/设计
ロアビィ·ロイ	7800	ガンダムレオパルド开发/设计
ロウ·ギュール	9600	SEED 模式通关、PHASE 15(NORMAL)过关、アストレイRF 开发/设计
ロザミア·バダム	11000	MISSION 04(SPECIAL)过关、ギャプラン、サイコガンダムMkⅡ开发/设计
ロラン·セアック	8000	TURN Aガンダム开发/设计



全纹章获得方法

接续 NEO 的记录之后在 G 模式中可获得:角色等级提升(计算方法为 NEO 的通关次数×5,最大 Lv30);加入 4 名高达原作角色和相应的机体(以 4 人 1 组的形式随机加入)。

击坠特定机体获得

エンブレム名	获得方法	效果
沙漠の虎	PHASE05 沙尘の果,击坠ラゴウ	スペシャルアタック时命中率+15%
赤い彗星	MISSION01ジャブローに散る,将シャア专用ズゴック击坠	反应+8 指挥+4
アルビオン队	MISSION03 驱け抜ける岚,击坠ジム·カスタム(ベイト)	反应-3 指挥+5 SA+20
コウ	MISSION03 驱け抜ける岚,击坠ガンダム试作机 3 号机(コウ)	中距离リミットブロック+1
ジェリド	MISSION04ダカールの日,击坠バイアラン(ジェリド)	反应+7 觉醒+5
ハマーン	MISSION05 战士再び,击坠キュベレイ(ハマーン)	指挥+5 魅力+5 觉醒+15
キャスバル	MISSION06 逆袭のシャア,击坠ナイチンゲール(シャア)	反应+10 行动+10 指挥+60
カテジナ	MISSION07 女たちの战场,击坠リグ·リング(カテジナ)	PRESSURE 发生概率上升
ファラ	MISSION07 女たちの战场,击坠ザンスパイン(ファラ)	反应+10 觉醒+10
ドモン	MISSION10 Gファイト开始!地球に落ちたガンダム,击坠シャイニングガンダム(ドモン)	CHANCE STEP 发生率 100%
α任务部队	MISSION10 Gファイト开始!地球に落ちたガンダム,击坠 Ex-Sガンダム(リョウ)	远距离 LIMIT BLOCK+1
トロワ	MISSION10 Gファイト开始!地球に落ちたガンダム,击坠ガンダムヘビーアームズ(トロワ)	远距离攻击可以发动复数射击、觉醒-15
狂四郎	MISSION10 Gファイト开始!地球に落ちたガンダム,击坠パーフェクト·ガンダム(狂四郎)	每回合 SA+10
オルバ	MISSION10 Gファイト开始!地球に落ちたガンダム,击坠ガンダムアシュタロン(オルバ)	MAP 武器伤害增加为 120%、SA-30
ウーフェイ	MISSION10 Gファイト开始!地球に落ちたガンダム,击坠シェンロンガンダム(五飞)	格斗+8 行动+6
G4 实验部队	MISSION10 Gファイト开始!地球に落ちたガンダム,击坠アレックス(クリス)	射击+7 魅力+3
シャギア	MISSION10 Gファイト开始!地球に落ちたガンダム,击坠ガンダムヴァサーゴ(シャギア)	射击+8 指挥+4
东方不败	MISSION10 Gファイト开始!地球に落ちたガンダム,击坠クーロンガンダム(东方不败)	格斗+18 反应+18 行动+18(必要 LV50)
ヤザン	MISSION03 驱け抜ける岚 SPECIAL,击坠ハンブラビ(ヤザン)	格斗+8 射击+8
クロノクル	MISSION05 战士再びSPECIAL,击坠コンティオ(クロノクル)	必要经验值 120% 成长率上升
ミリアルド	MISSION06 逆袭のシャアSPECIAL,击坠ガンダムエピオン(ミリアルド)	反应+13 行动+13 必要经验值 120%
ザビーネ	MISSION08エンドレスワルツSPECIAL,击坠クロスボーン·ガンダムX2(ザビーネ)	格斗+8 反应+8
ギンガナム家	MISSION08エンドレスワルツSPECIAL,击坠ターンX(ギンガナム)	近距离攻击可以发动复数攻击、觉醒-15
キンケドゥ	MISSION10 Gファイト开始!地球に落ちたガンダムSPECIAL,击坠クロスボーン·ガンダムX1(キンケドゥ)	小队长持有该纹章的话,小队 LV+2
ロラン	MISSION10 Gファイト开始!地球に落ちたガンダムSPECIAL,击坠 TURN Aガンダム(ロラン)	整备+5
パプテマス	PHASE11 立ちはだかるものSPECIAL,击坠メッサーラ(シロッコ)	行动+10 魅力+5 觉醒+15

搭乘特定机体获得

エンブレム名	获得方法	效果
黒い三连星	让ドム出击并过关	小队长装备后小队速度+12
青い巨星	让グフ出击并过关	格斗+6,电击攻击命中时敌人行动不能的几率上升
黄昏の魔弹	让ジン(テスト机カラー-测试机颜色)出击并过关	宇宙战时的命中·回避共奖励 10%
荒野の迅雷	让ゲルググ出击并过关	中距离战斗时的命中奖励 10%
ウイングレディ	让ウイングガンダム出击并过关	空中战斗时的命中·回避共奖励 10%
マツナガ	让マツナガ专用高机动型ザクⅡ出击并过关	每回合 SA+20

MAP 上获得

エンブレム名	获得方法	效果
真红の稻妻	MISSION02 宇宙要塞ア·バオア·クー	中距离攻击时可发动复数攻击、觉醒-15
ウェス·マーフィー小队	MISSION04ダカールに日	小队长装备后小队速度+8
TEAM U.M.A	PHASE02サイレント·ラン	CPU 不会优先攻击,效果弱(重复无效)
ブルーボーン	PHASE04 宇宙に降る星	必要经验值 80%
グリーンサイレン队	PHASE06 闪光の刻	水上战斗时的命中·回避共奖励 10%
ゴーレム	PHASE08 决意の放火	地上战时的命中·回避共奖励 10%
ソード·オブ·ナイト	PHASE13 恶梦は再び	MAP 武器无效
ネオ·ジオン	MISSION06 逆袭のシャア	反应+6 行动+6 觉醒+10
ジャック·ザ·ハロウィンB	MISSION08エンドレスワルツ	格斗-15 射击+15 反应-10 行动+10
グフレディ	MISSION01ジャブローに散(SPECIAL)	近距离战斗时命中率奖励 10%
ザクレディ	MISSION03 驱け抜ける岚(SPECIAL)	远距离战斗时命中率奖励 10%
ジャック·ザ·ハロウィンA	MISSION-05 战士再び(SPECIAL)	格斗+15 射击-15 反应+10 行动-10
暗夜のフェンリル队	MISSION10 Gファイト开始!地球に落ちたガンダム(SPECIAL)	CPU 不会优先攻击你,效果强(重复无效)
カメレオン	PHASE01その名はガンダム(SPECIAL)	选择回避的时候奖励 20%

エンブレム名	获得方法	效果
キマイラ队	PHASE03 消えていく光(SPECIAL)	CHANCE STEP 发生率上升 10%
キャプテン・ジオン	PHASE05 沙尘の果(SPECIAL)	近距离 LIMITBLOCK+1
Skull Troops	PHASE07 舞い降りる剑(SPECIAL)	必要经验值 60%
ハートアロー	PHASE10ラクス出击(SPECIAL)	捕获能力上升

特定机体作成&レンタル角色

エンブレム名	获得方法	效果
ガロード	レンタル角色ガロード登用(ガンダムX)	行动+8 指挥-3 整备+5
ロウ	レンタル角色ロウ登用(アストレイ・RF)	格斗+5 反应+5 整备+6
ホワイトベース队	レンタル角色ブライト登用(MISSION2 宇宙要塞ア・バオア・クー结束后)	行动+8 指挥-3 整备+5
ソロモンの悪梦	レンタル角色ガトー登用(MISSION3 驱け抜ける岚结束后)	格斗+5 反应+5 整备+6
エンデュミオンの鹰	レンタル角色ムウ登用(メビウス・ゼロ)	射击+5 反应+5 行动+5
ガイ	レンタル角色ガイ登用(アストレイ・BF)	射击+8,每次击破敌人获得 500 CAPITAL
カガリ	レンタル角色カガリ登用(ストライクガンダムルージュ)	必要经验值 130% 成长率上升
キサト	レンタル角色キサト登用(PHASE15 终らない明日へ过关)	通信+5 魅力+3
アムロ	レンタル角色アムロ登用(MISSION06 逆袭のシャア过关)	先读み、PRESSURE 发动几率上升
ウッソ	レンタル角色ウッソ登用(MISSION07 女たちの战场过关)	先读み发生几率上升
リガ・ミリティア	レンタル角色マーベット登用(MISSION07 女たちの战场过关)	操舵+4 通信+4
ヒイロ	レンタル角色ヒイロ登用(MISSION08エンドレスワルツ过关)	格斗+7 射击+7 整备+3 觉醒-10
デュオ	レンタル角色デュオ登用(MISSION08エンドレスワルツ过关)	CPU 不会优先攻击你,效果中(重复无效)
カトル	レンタル角色カトル登用(MISSION08エンドレスワルツ过关)	格斗+8 指挥+4
バーナード	レンタル角色バーニィ登用(ザクⅡ改开发后)	行动+7
サイクロプス队	レンタル角色シュタイナー登用(ズゴッグE 开发后)	指挥+5
トレーズ	レンタル角色トレーズ登用(トールギスⅡ开发后)	每回合小队全员 SA+10(小队长装备)

过关后获得

エンブレム名	获得方法	效果
ホワイトディンゴ队	MISSION01ジャブローに散るCLEAR	CHANCE STEP 发生率上升 20%
O.M.N.I.	PHASE04 宇宙に降る星 CLEAR	指挥+2 操舵+2 通信+2 整备+2
Z.A.F.T	PHASE07 舞い降りる剑 CLEAR	格斗+4 射击+4 反应+4 行动+4
ロンド・ベル	PHASE07 舞い降りる剑 CLEAR	行动+7 指挥+5 魅力+2
ブロンド・ガール	PHASE15 终らない明日へCLEAR	觉醒+100 必要经验值 200%
クラブ・ザ・エース	MISSION09ラクスのお愿いCLEAR	格斗+15 反应+10 行动+10 必要 LV40
ブラック・ジョーカー	MISSION10 Gファイト开始!地球に落ちたガンダムCLEAR	格斗+15 反应+10 指挥+5 必要 LV40
クイーン・ザ・スペード	MISSION07 女たちの战场(SPECIAL)CLEAR	射击+15 反应+10 行动+10 必要 LV40
东南西北中央不败	MISSION09ラクスのお愿い(SPECIAL)CLEAR	格斗+25 反应+25 行动+25 必要 LV60
ガンダム・ザ・ガンダム	MISSION10 Gファイト开始!地球に落ちたガンダム(SPECIAL)CLEAR	被攻击 1 击最高损害为 5000(MF 类)
ハロ	PHASE15 终らない明日へ(SPECIAL)CLEAR	近・中・远攻击 LIMITBLOCK+1

特殊指令获得

エンブレム名	获得方法	效果
チキン・オブ・チキン	在 MAP 上防御 30 次以上	反应+40 格斗 1 射击 1 魅力 1



机体开发&设计

可提高人物能力的 BUG:首先登用某位角色,给他加上可以增加能力的纹章,然后将他解雇。随即再次登用,会发现增加的能力依然存在。重复以上步骤即可轻松增加角色能力。

ア行

素材 1	素材 2	完成体
–	–	アウダ专用マグアナック
–	–	アジャイル
–	–	アストレイGF
アストレイGF	ブリッツガンダム アッガイ	アストレイGF(天)
–	–	アストレイBF
–	–	アストレイRF
ブリッツガンダム	バクゥ(R 装备)	アッガイ
オレンジハロ	ドム リック・ドム リック・ドムⅡ ドム・トローベン	アッシーマ
–	–	アビゴル
ザクⅢ ザクⅢ改 ザクⅡ改 ザクⅡF ザクⅡJ	 ヴァル・ヴァロ ビグロ	アプサラスⅡ

素材 1	素材 2	完成体
高机动型ザクⅡ		アプサラスⅡ
コア・ブースター	ザクⅡJ 型	アプサラスⅡ
イエローハロ	ザクⅡ改 ザクⅡF ザクⅡJ 高机动型ザクⅡ	アプサラスⅡ
イエローハロ	ザクⅢ ザクⅢ改	アプサラスⅢ
–	–	アブドル专用マグアナック
–	–	アフマド专用マグアナック
–	–	アムロ专用 ZプラスA1
ストライクガンダム	ラゴゥ	アレックス
–	–	イエローハロ
ストライクガンダム	Zガンダム	イージスガンダム
ガンダムエピオン ガンダムヴァサーゴ ガンダムアシュタロン ガンダムヴァサーゴ・CB	 ガンダム TURN Aガンダム	イージスガンダム

素材 1	素材 2	完成体
ガンダムアシュラロン・HC		
ガンダムMkⅡ (ティターンズ)	ZZガンダム Zガンダム アレックス Ex-Sガンダム	イージスガンダム
ZZガンダム Zガンダム アプサラスⅡ アプサラスⅢ カラミティガンダム Ex-Sガンダム ギャプラン トーラス(SK仕样) トーラス ガンダム試作3号机0 ゲーマルク トールギスⅢ トールギスⅡ トールギス	ガンダムヘビーアームズC ガンダムヘビーアームズ	ヴァイエイト
コア・ブースター	ボール	ヴァル・ヴァロ
ストライクガンダム	ジン	ウイングガンダム
Vガンダム V2ガンダム ガンダムエアマスター Zガンダム フェニックスガンダム	リーオー(地上战用) リーオー(宇宙战用)	ウイングガンダム
–	–	ウイングゼロ・カスタム
コア・ブースター	ジム	エアリーズ
グフ・フライトタイプ	ジム・コマンド(宇宙战用)	エアリーズ
ヴァル・ヴァロ アプサラスⅡ	アレックス メビウス(ゼロ) ガンダムX シャア専用ゲルググ ガンダムF91 ザンネック	エルメス
プル専用キュベレイMkⅡ キュベレイ 量产型キュベレイ	ガルスJ ゲンガオゾ ネモ クイン・マンサ	エルメス
ザメル アプサラスⅢ	アレックス	エルメス
–	–	オレンジハロ

カ行

素材 1	素材 2	完成体
–	–	ガザC
–	–	ガズアル
–	–	ガズエル
–	–	ガーベラ・テトラ
–	–	ガ・ゾウム
バスターガンダム	M1アストレイ	ガブスレイ
ジム・スナイパーⅡ	ゲルググJ	
グリーンハロ	ストライクダガー	カラミティガンダム
ストライクダガー	ガンダムレオパルド	カラミティガンダム
–	–	ガルスJ
ハイザック(青) ジムⅡ アッシーマ ギャプラン	ゲルググ シャア専用ゲルググ ゲルググJ ゲルググM	ガルバルディβ
ジム・カスタム ジム・クウエル	ゾロ クロノクル専用ゾロ トムリアット	ガンイージ
–	–	ガンキャノン
–	–	ガンキャノン量产型
ジム・カスタム ジム・クウエル	ゾロアット	ガンブラスター
–	–	ガンダム
–	–	ガンダムアクエリアス
ヴァル・ヴァロ	レイダーガンダム	ガンダムアシュタロン
ビグロ	フェニックスガンダム	ガンダムアシュタロン
–	–	ガンダムアシュタロンHC
–	–	ガンダムEz8
シェンロンガンダム フェニックスガンダム	ガンダムエピオン	ガンダムヴァサーゴ
–	–	ガンダムヴァサーゴCB
Vガンダム レイダーガンダム バウ(赤) アビゴル Zガンダム ZプラスA2 イージスガンダム ガザC アッシーマ ギャプラン ハンブラビ メッサーラ ガブスレイ ガ・ゾウム	ガンダムX ガンダムDX	ガンダムエアマスター
コア・ブースター	G3ガンダム アレックス	ガンダムエアマスター
Vガンダム レイダーガンダム	クロスボーン・ガンダム×	ガンダムX
ZZガンダム νガンダム Hi-νガンダム トールギス トールギスⅡ トールギスⅢ	ジェガン Gキャノン	ガンダムF91
トールギス トールギスⅡ トールギスⅢ	ウイングガンダム	ガンダムエピオン
メリクリウス ビルゴ ビルゴⅡ アッシーマ	リーオー(地上战用) リーオー(宇宙战用)	ガンダムサンドロック
アブドル専用マグアナック	リーオー(宇宙战用)	ガンダムサンドロック
イージスガンダム	ジン	ガンダムサンドロック
–	–	ガンダムサンドロックC
–	–	ガンダム試作1号机
ギャプラン メッサーラ	ガンダム G3ガンダム	ガンダム試作1号机Fb
ギャプラン メッサーラ バイアラン リゲルグ V2ガンダム トールギス トールギスⅡ トールギスⅢ	アレックス	ガンダム試作1号机Fb
V2ガンダム	ガンダム G3ガンダム	ガンダム試作1号机Fb
ガンダム試作1号机 ガンダム試作1号机Fb ガンダム試作2号机	フリーダム(ミーティア) ジャスティス(ミーティア) サイコガンダム アプサラスⅡ アプサラスⅢ	ガンダム試作3号机
–	–	ガンダム試作2号机
フォビドゥンガンダム スカイブルーハロ アビゴル ドライセン 量产型キュベレイ プル専用キュベレイMkⅡ	リーオー(地上战用) リーオー(宇宙战用)	ガンダムデスサイズ
ブリッツガンダム	ジン	ガンダムデスサイズ
–	–	ガンダムデスサイズヘルC
–	–	ガンダムナタク
Ex-Sガンダム		

素材1	素材2	完成体
ZZガンダム ガンダムレオパルド 陸战型ガンダム ハンマ・ハンマ	リーオー(地上战用) リーオー(宇宙战用)	ガンダムヘビーアームズ
バスターガンダム	ジン	ガンダムヘビーアームズ
グリーンハロ	リーオー(地上战用) リーオー(宇宙战用)	ガンダムヘビーアームズC
ガンダムエピオン サイコガンダムMkⅡ ウイングゼロ・カスタム	ガンダムX	ガンダム・ベルフェーゴール
ガンダムアシュタロン	ガンダムヴァサーゴ	ガンダム・ベルフェーゴール
カラミティガンダム		
Ex-Sガンダム ゲーマルク ZZガンダム ガンダム試作3号机 ガンダムヘビーアームズ ガンダムヘビーアームズC サーペント Ex-Sガンダム ケンプファー ズサ	ガンダムX ガンダムDX	ガンダムレオパルド
陸战型ガンダム ディジェ	ガンダムEz8	ガンダムレオパルド
グリーンハロ	ガンキャノン	ガンダムレオパルド
フリーダムガンダム	カラミティガンダム	ガンダムレオパルド
フリーダムガンダム	カラミティガンダム ガンキャノン ジム・キャノンⅡ Gキャノン	ガンダムDX
–	–	ガンダムMkⅡ(エゥーゴ)
ブリッツガンダム	M1アストレイ	ガンダムMkⅡ(ティターンズ)
トラゴス	ガンダム G3ガンダム	ガンタンク
–	–	ギャプラン
–	–	ギャプラン改
–	–	ギャン
デュエルガンダム	M1アストレイ	ギャン改
リック・ディアス シュツルム・ディアス	量产型キュベレイ	ギュネイ専用ヤクト・ドーガ
ザクⅢ ゲーマルク Rジャジャ ガルスJ ザクⅢ改 ドライセン バウ(赤) ハンマ・ハンマ ドーベンウルフ ガズアル ガズエル	エルメス クイン・マンサ	キュベレイ
ザクⅢ ゲーマルク Rジャジャ ガルスJ ザクⅢ改 ドライセン バウ(赤) バウ(绿) ハンマ・ハンマ ドーベンウルフ ガズアル ガズエル レイダーガンダム	シャア専用ゲルググ 百式	ギラ・ドーガ
レイダーガンダム	シャア専用ゲルググ	ギラ・ドーガ
メタス	ゲーマルク	クイン・マンサ
サイコガンダムMkⅡ グリーンハロ	キュベレイ プル専用キュベレイMkⅡ	クイン・マンサ
リック・ディアス	プル専用キュベレイMkⅡ	クエス専用ヤクト・ドーガ

素材1	素材2	完成体
シュツルム・ディアス		
ラゴゥ バクゥ改修タイプ(R装备)	ザクⅡJ	グフ
–	–	グフ・カスタム
–	–	グフ・フライトタイプ
–	–	グリーンハロ
シャイニングガンダム フェニックスガンダム	ガンダムX	クロスボーン・ガンダム×1
ブリッツガンダム	ラゴゥ	クロスボーン・ガンダム×2
–	–	クロスボーン・ガンダム×3
イージスガンダム	バクゥ(R装备)	クロノクル専用ゾロ
–	–	クーロンガンダム
–	–	グーン
–	–	ゲイツ
–	–	ゲドラフ
フォビドゥンガンダム	ノーベルガンダム	ゲーマルク
オレンジハロ	キュベレイ エルメス ジオング ハンマ・ハンマ プル専用キュベレイMkⅡ 量产型キュベレイ	ゲーマルク
–	–	ゲルググ
–	–	ゲルググM
ゲルググ シャア専用ゲルググ ドム 高机动型ザクⅡ マツナガ専用高机动型ザクⅡ グフ リック・ドム ギャン グフ・カスタム グフ・フライトタイプ ケンプファー リック・ドムⅡ ゲルググM シーマ専用ゲルググM	ジム・スナイパーⅡ	ゲルググJ
–	–	ゲンガオゾ
–	–	ケンプファー
ジム	ヴァル・ヴァロ ビグロ	コア・ブースター
フリーダムガンダム	ガンダム	高机动型ザクⅡ
–	–	ゴッドガンダム
シャイニングガンダム ノーベルガンダム ゴッドガンダム クーロンガンダム マスターガンダム フェニックス・ガンダム	ボール ハロ	ゴッド・ハロ
–	–	ゴトラタン
–	–	コンテイオ

サ行

素材1	素材2	完成体
ガンダムMkⅡ(エゥーゴ) ガンダムMkⅡ(ティターンズ)	ガンダム試作3号机 ハロ フェニックスガンダム ノイエ・ジール	サイコガンダム
–	–	サイコガンダムMk-Ⅱ
–	–	ザウート
–	–	ザクⅡF
–	–	ザクⅡ改
–	–	ザクⅡJ
ガザC ドライセン ガ・ゾウム ガルスJ ズサ	ザクⅡF ザクⅡJ 高机动型ザクⅡ	ザクⅢ

素材 1	素材 2	完成体
Rジャジャ バウ(赤) バウ(绿) ハンマ・ハンマ 量产型ハンマ・ハンマ	マツナガ专用高机动型ザクⅡ ザクⅡ改	
–	–	ザクⅢ改
シャア专用ゲルググ	サイコガンダム サイコガンダムMkⅡ エルメス キュベレイ プル专用キュベレイMkⅡ 量产型キュベレイ	サザビー
プロヴィデンスガンダム	シグー	サザビー
ジャスティスガンダム	高机动型ザクⅡ	サーペント
リーオー(地上战用) リーオー(宇宙战用)	ケンプファー ズサ	サーペント
バスターガンダム	ラゴゥ	ザメル
Zガンダム ジ・O	ガンタンク	ザメル
スカイブルーハロ	ゾロアット	ザンスバイン
ゾロアット アビゴル コンティオ リグ・コンティオ ゲドラフ ゴトラタン リグ・シャッコー ゲンガオゾ	アッシーマ	ザンネック
メタス	ゾロアット	ザンネック
–	–	ジェガン
ギャン改 武者ガンダム クロスボーン・ガンダムx1 クロスボーン・ガンダムx3	リーオー(地上战用) リーオー(宇宙战用)	シエンロンガンダム
デュエルガンダム	ジン	シエンロンガンダム
Ex-Sガンダム ゲーマルク ZZガンダム スモー ハリー专用スモー ザメル	トールギス トールギスⅡ トールギスⅢ	ジ・O
イエローハロ	ジン	ジ・O
ゲーマルク ZZガンダム ゲーマルク	V2ガンダム	ジ・O
アプサラスⅡ アプサラスⅢ	シャア专用ゲルググ	ジオング
–	–	シグー
ブルッケング ゲドラフ ガンダムサンドロック ガンダムサンドロックC アブドル专用マグアナック	ガズアル ガズエル バーザム	シスクード
パーフェクトガンダム	ガンダムMkⅡ(ティターンズ) バーザム ガズエル ガズアル	シスクード
–	–	シーマ专用ゲルググM
リーオー(地上战用) リーオー(宇宙战用)	ガンダム	ジム
–	–	ジム・カスタム
ジム・スナイパーⅡ ジム ジムⅡ ジム・コマンド(宇宙战用) ジム・カスタム ジム・クウエル	ガンキャノン量产型 ガンキャノン	ジム・キャノンⅡ
–	–	ジム・クウエル
–	–	ジム・コマンド(宇宙战用)

素材 1	素材 2	完成体
ジム ガンキャノン ガンダム G3ガンダム ガンダムEz8 ジム・コマンド(宇宙战用) アレックス ガンキャノン量产型 ジム・カスタム	ゲルググJ	ジム・スナイパーⅡ
–	–	ジムⅢ
–	–	ジムⅡ
ヴァル・ヴァロ		
ガーベラ・テトラ ゲーマルク Rジャジャ マラサイ シュツルム・ディアス リゲルグ サザビー ナイチンゲール クロノクル专用ゾロ ゾロアット ゴトラタン メリクリウス イージスガンダム レッド・ウォーリア ジャスティスガンダム	ゲルググ	シャア专用ゲルググ
–	–	シャア专用ズゴック
武者ガンダム クロスボーン・ガンダムx1 クロスボーンガンダムx3 シエンロンガンダム アブドル专用マグアナック	ガンダムX ウイングガンダム	シャイニングガンダム
ガンダムナタク	ガンダムX	シャイニングガンダム
シエンロンガンダム ガンダムナタク	ガンダム ウイングガンダム	シャイニングガンダム
アブドル专用マグアナック クロスボーン・ガンダムx1	ガンダム ガンダムX	シャイニングガンダム
ガンダム	武者ガンダム	シャイニングガンダム
ピンクハロ	サザビー	ジャスティスガンダム
–	–	ジャスティス
–	–	シュツルム・ディアス
–	–	ジン
–	–	ジン・オーカー
オレンジハロ	ザクⅡ改 ザクⅡF ザクⅡJ 高机动型ザクⅡ	ジン(テスト机カラー)
–	–	スカイグラスパー
–	–	スカイブルーハロ
ピンクハロ	Vガンダム	ストライクガンダム
ガンダムMkⅡ(エゥーゴ)	Zガンダム アレックス パーフェクトガンダム	ストライクガンダム
TURN Aガンダム ガンダム Zガンダム ZZガンダム	フェニックスガンダム	ストライクガンダム
エールストライク ガンイージ ガンブラスター	M1アストレイ	ストライクルージュ
デュエルガンダム	バクゥ(R装备)	ズゴック
デュエルガンダム	ラゴゥ	ズゴックE
イエローハロ	ガザC	ズサ
–	–	スモー
–	–	ZプラスA2
–	–	ゾノ
イージスガンダム	M1アストレイ	Zガンダム
コア・ブースター	ガンダムMkⅡ(エゥーゴ)	Zガンダム

素材 1	素材 2	完成体
	ガンダムMkⅡ(ティターンズ)	
ガサC		
アッシーマ	アジャイル	ゾロ
ガ・ゾウム		
ズサ		
–	–	ゾロアット

タ行

素材 1	素材 2	完成体
–	–	ターンX
–	–	长距离强行侦察复座型ジン
–	–	ディジェ
–	–	ディン
ピンクハロ	ガンダム	デュエルガンダム
ストライクガンダム	ギャン	デュエルガンダム
ストライクガンダム	ギャン改	デュエルガンダムAS
バクウ(R装备)	百式	ドーベンウルフ
タゴウ		
バクウ改修タイプ(R装备)	ガブスレイ	
ザクⅢ	マツナガ专用高机动型ザクⅡ	ドーベンウルフ
ザクⅢ改		
–	–	ドム
–	–	ドム・トローベン
–	–	トムリアット
ボール		
ジム		
ジムⅡ	ガンタンク	
ネモ	量产型ガンタンク	トラゴス
ガザC	ザメル	
ゾロ		
リーオー(地上用)		
ストライクダガー		
量产型ハンマ・ハンマ		
Rジャジャ		
ガサC		
ガルスJ	リック・ドム	
ガ・ゾウム	リック・ドムⅡ	ドライセン
ズサ	ドム	
バウ(赤)	ドム・トローベン	
バウ(绿)		
ハンマ・ハンマ		
–	–	トーラス
–	–	トーラス(SK仕样)
陆战型ガンダム		
ガンダムEz8		
ザメル		
百式	VTOL战斗机	トールギス
バクウ改修タイプ(R装备)		
ガブスレイ		
ドーベンウルフ		
–	–	トールギスⅡ
–	–	トールギスⅢ

ナ行

素材 1	素材 2	完成体
–	–	ナイチンゲール
Rジャジャ		ナイトガンダム
G3ガンダム	ギャン	
ガンダム	ギャン改	
ギャン		
Rジャジャ		ナイトガンダム
ガズアル	ガンダム	
ガズエル	G3ガンダム	
トールギスⅡ		
トールギスⅢ		
–	–	ネイビーハロ
–	–	ネモ
サイコガンダム	ヴァアル・ヴァロ	ノイエ・ジール
グリーンハロ	リック・ドムⅡ	ノイエ・ジール

素材 1	素材 2	完成体
–	–	ノイエ・ジールⅡ
ガーベラ・テトラ		
ゲーマルク		
Rジャジャ		
キュベレイ		
レズン专用ギラ・ドーガ		
クェス专用ヤクト・ドーガ	シャイニングガンダム	
ザンネック		ノーベルガンダム
ゴトラタン	クーロンガンダム	
ゲンガオゾ		
トーラス(SK仕样)		
シーマ专用ゲルググM		
パラス・アテネ		
メタス		

ハ行

素材 1	素材 2	完成体
カラミティガンダム	ガンダム	バイアラン
–	–	ハイゴッグ
–	–	ハイザック(青)
ザクⅡ改		
ザクⅡF	ジム	ハイザック(绿)
ザクⅡJ	ジム・カスタム	
高机动型ザクⅡ		
–	–	バウ(绿)
ザクⅢ		
ザクⅢ改		
ドライセン		
ガルスJ	Vガンダム	
ハンマ・ハンマ		バウ(赤)
ドーベンウルフ	Zガンダム	
ガズアル		
ガズエル		
ゲーマルク		
Rジャジャ		
–	–	バクウ(R装备)
–	–	バクウ改修タイプ(R装备)
–	–	バーザム
ピンクハロ	ZZガンダム	バスターガンダム
ストライクガンダム	陆战型ガンダム	バスターガンダム
ガンダム	アレックス	パーフェクトガンダム
G3ガンダム	ジム・キャノンⅡ	
グリーンハロ	ハイザック(绿)	パラス・アテネ
	マラサイ	
	ガンダムレオパルド	パラス・アテネ
メタス	ズサ	
	ガンダムヘビーアームズ	
カラミティガンダム	ザメル	パラス・アテネ
TURN Aガンダム	百式	ハリー专用スモー
アプサラスⅢ		
サイコガンダム		
サイコガンダムMkⅡ		
ガンダム试作3号机	ボール	
ノイエ・ジール	ゲドラフ	ハロ
ノイエ・ジールⅡ	ブルッケング	
クィン・マンサ		
αアジール		
ビグ・ザム		
グフ・カスタム	ズゴックE	
	ハイゴッグ	ハンブラビ
アッシーマ	グフ	ハンブラビ
ギャプラン		
ザクⅢ		
ザクⅢ改		
ドライセン		
ガルスJ	ジオング	ハンマ・ハンマ
Rジャジャ		
バウ(赤)		
バウ(绿)		

素材 1	素材 2	完成体
グリーンハロ	ビグロ	ビグ・ザム
コア・ブースター アプサラスⅡ アプサラスⅢ ザメル	アッガイ ズゴックE ハイゴッグ	ビグロ
レイダーガンダム	ガンダム	ビグロ
ズゴッグ	ザメル	ビグロ
キュベレイ Zガンダム ハンブラビ	ハリー専用スモー アストレイGF	百式
フォビドゥンガンダム	ガンダム	百式
オレンジハロ	ゲドラフ	ビルゴ
トーラス トーラス(SK仕様) サーペント	ヴァイエイト メリクリウス	ビルゴ
–	–	ビルゴⅡ
–	–	ピンクハロ
Vガンダム V2ガンダム レイダーガンダム ウイングガンダム アビゴル Zガンダム Zプラス A2 イージスガンダム ギャアプラン ハンブラビ メッサーラ ウイングガンダム ガブスレイ バウ(赤)	シャイニングガンダム クーロンガンダム ゴッドガンダム マスターガンダム	フェニックスガンダム
ストライクダガー	ビルゴⅡ ビルゴ	フォビドゥンガンダム
ピンクハロ	νガンダム	フリーダムガンダム
–	–	フリーダム(ミーティア)
スカイブルーハロ	ストライクダガー	ブリッツガンダム
ピンクハロ	ガンダムMkⅡ(ティターンズ)	ブリッツガンダム
ストライクガンダム	アッガイ	ブリッツガンダム
–	–	ブルッケング
–	–	プル専用キュベレイMk-Ⅱ
ガンダムアシュタロン ガンダムアシュタロンHC ガンダムエピオン クロスボーン・ガンダム×2 マスターガンダム ガンダムヴァサーゴ ガンダムヴァサーゴCB ガンダム・ベルフェゴール	νガンダム Hi-νガンダム	プロヴィデンスガンダム
サイコガンダム サイコガンダムMkⅡ クィン・マンサ αアジール	ハロ	ボール

マ行

素材 1	素材 2	完成体
–	–	マグアナック
–	–	マスターガンダム
V2ガンダム トールギス トールギスⅡ トールギスⅢ	ザクⅡF	マツナガ専用高机动型ザクⅡ
–	–	マラサイ
マラサイ シャイニングガンダム スモー アストレイRF	ガンダム G3ガンダム	武者ガンダム
–	–	メタス
–	–	メッサーラ
–	–	メビウス

素材 1	素材 2	完成体
–	–	メビウス(ゼロ)
フォビドゥンガンダム ブルッケング ゲドラフ ガンダムサンドロック ガンダムサンドロックC	ウイングガンダム ウイングゼロ・カスタム	メリクリウス

ラ行

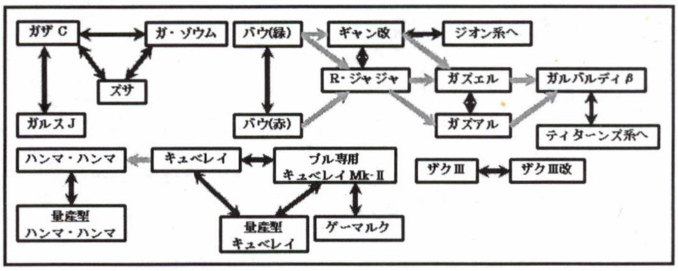
素材 1	素材 2	完成体
オレンジハロ	グフ	ラゴウ
–	–	ラシード専用マグアナック
ジム	トールギス	リーオー(地上战用)
ジム	トールギスⅡ	リーオー(宇宙战用)
–	–	リ・ガズィ
バイアラン	クロノクル専用ゾロ	リグ・コンティオ
オレンジハロ	クロスボーン・ガンダム×2 ガンダムF91	リグ・シャッコー
メタス	ゾロ	リグ・シャッコー
イエローハロ	νガンダム Hi-νガンダム ゲーマルク αアジール ギュネイ専用ヤクト・ドーガ クエス専用ヤクド・ドーガ サザビー ナイチンゲール キュベレイ エルメス ジオング ハンマ・ハンマ 量产型キュベレイ プル専用キュベレイMkⅡ	リグ・リング
ジム ジム・コマンド(宇宙战用) ネモ ジムⅡ ジムⅢ	ガンダムレオパルド	陸战型ガンダム
バウ(赤) ガザC ガ・ゾウム ズサ	ゲルググ シャア専用ゲルググ ゲルググJ ゲルググM シーマ専用ゲルググM	リゲルグ
ガンダム試作 1 号机 ガンダム試作 1 号机 Fb ガンダム試作 2 号机 ガンキャノン ガンダム G3ガンダム アレックス	ドム リック・ドム リック・ドムⅡ ドム・トローペン	リック・ディアス
–	–	リック・ドム
–	–	リック・ドムⅡ
ストライクダガー	ガンダムエアマスター G3ガンダム	レイダーガンダム
–	–	レズン専用ギラ・ドーガ
ヴァル・ヴァロ ガーベラ・テトラ シュツルム・ディアス リゲルグ ゲーマルク サザビー ナイチンゲール クロノクル専用ゾロ ゾロアット ゴトラタン メリクリウス イージスガンダム ジャスティスガンダム	ガンダム G3ガンダム 陸战型ガンダム アレックス	レッド・ウォーリア
マラサイ Rジャジャ	陸战型ガンダム	レッド・ウォーリア

素材 1	素材 2	完成体
バスターガンダム	バクウ(R 装备)	量产型ガンタンク
メタス	ガザC	量产型キュベレイ
ジエガン	ガーベラ・テトラ	量产型ハンマ・ハンマ

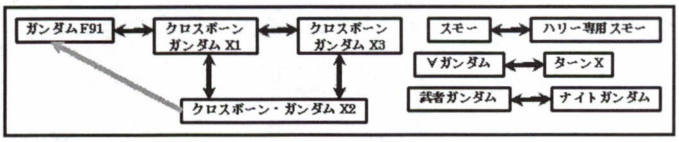
英数

素材 1	素材 2	完成体
カラミティガンダム ガンダムヘビーアームズC サーペント フェニックスガンダム バスターガンダム	パーフェクトガンダム	Ex-Sガンダム
ガンキャノン ガンキャノン量产型 ジム・キャノンⅡ	ジムⅢ ジエガン	Gキャノン
–	–	G3ガンダム
–	–	Hi-νガンダム
–	–	M1アストレイ
バウ(赤) バウ(绿) 量产型ハンマ・ハンマ オレンジハロ	ギャン改	Rジャジャ
イージスガンダム	ラゴウ	Rジャジャ
ガザC ドライセン ガ・ゾウム ガルスJ ズサ バウ(赤) バウ(绿) ハンマ・ハンマ オレンジハロ	ギャン	Rジャジャ
エールストライク	バクウ(R 装备)	Vガンダム
ガンダム G3ガンダム 陆战型ガンダム ガンダムEz8 アレックス ガンダム试作 1 号机 ガンダム试作 1 号机 Fb	バウ(赤)	
Ex-Sガンダム トールギスⅢ ZZガンダム ウイングゼロ・カスタム ガンダムF91	Vガンダム	V2ガンダム
ジャスティスガンダム	フリーダムガンダム	V2ガンダム
スカイブルーハロ	M1アストレイ	V2ガンダム
–	–	VTOL 战斗机
フリーダムガンダム	ザクⅡJ	ZZガンダム
–	–	αアジール
Ex-Sガンダム ウイングガンダム Zガンダム アムロ专用ZプラスA1 ZプラスA2 G3ガンダム	プロヴィデンスガンダム	νガンダム
G3ガンダム ガンダム	エルメス キュベレイ サイコガンダム サイコガンダムMkⅡ プル专用キュベレイMkⅡ 量产型キュベレイ	νガンダム
ネイビーハロ	Vガンダム ガンダム νガンダム	TURN Aガンダム
ガンダムX シャイニングガンダム V2ガンダム	ウイングガンダム	TURN Aガンダム
V2ガンダム	シャイニングガンダム	TURN Aガンダム

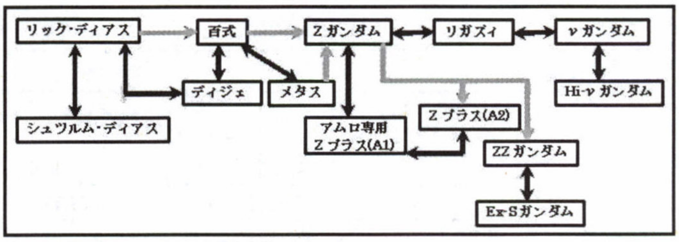
アクシス系



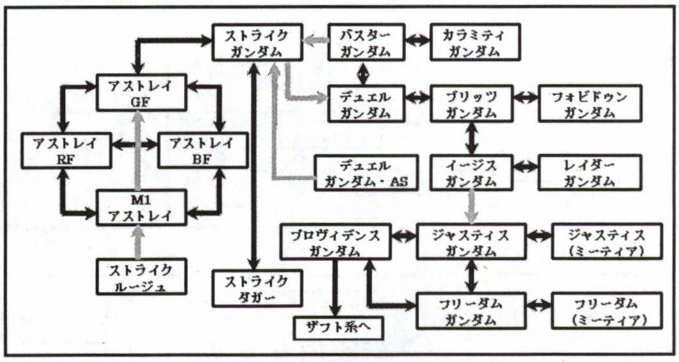
etc 系



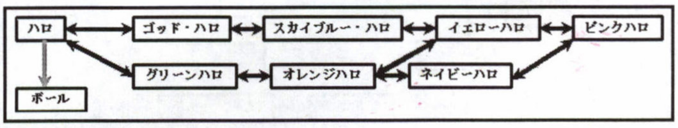
エウーゴ系



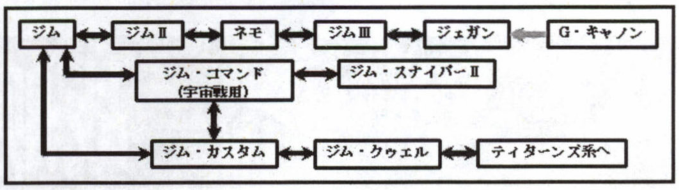
SEED(ガンダム)系



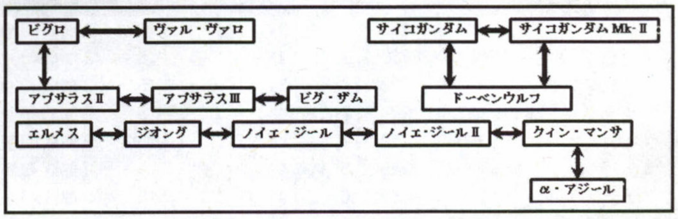
ハロ系



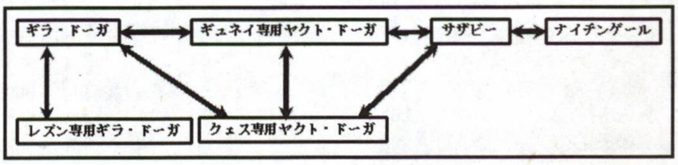
ジム系



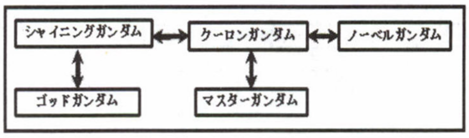
MA 系



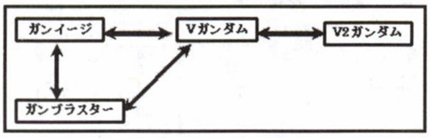
ネオジオン系



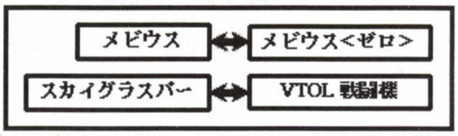
モビルファイター-(G 高达)系



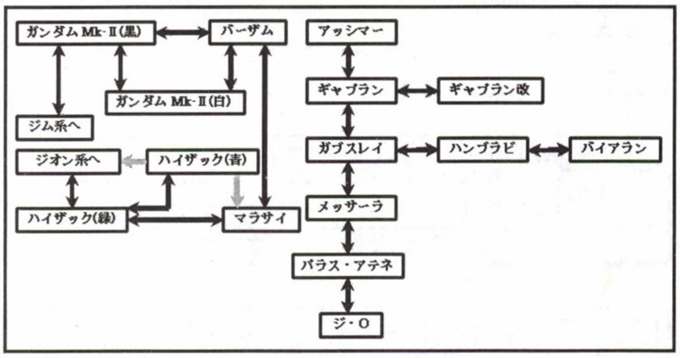
リガミリティア系



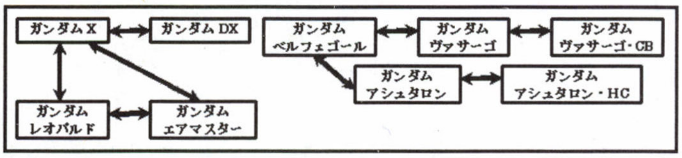
SEED(地球联合)系



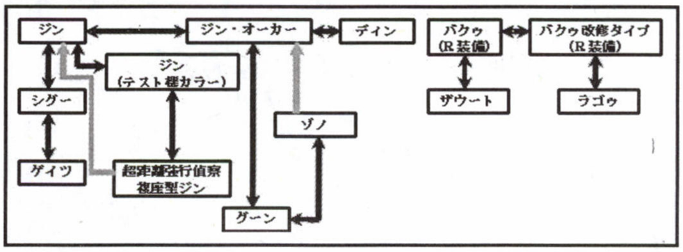
ティターンズ系



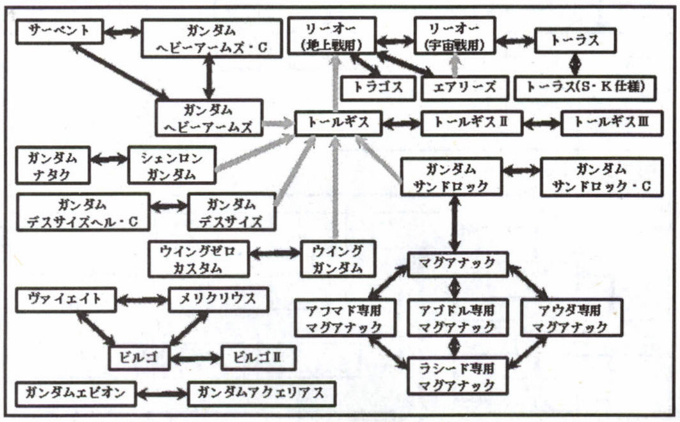
ガンダムX系



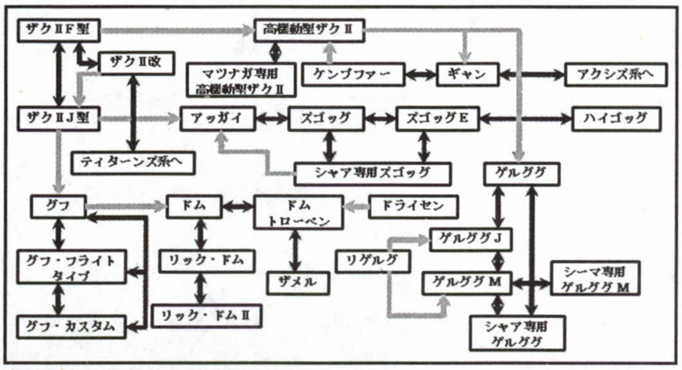
SEED(ザフト)系



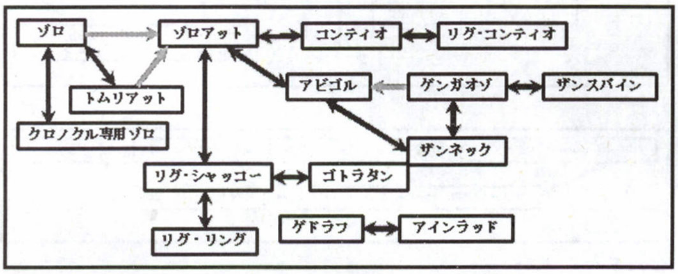
Wガンダム系



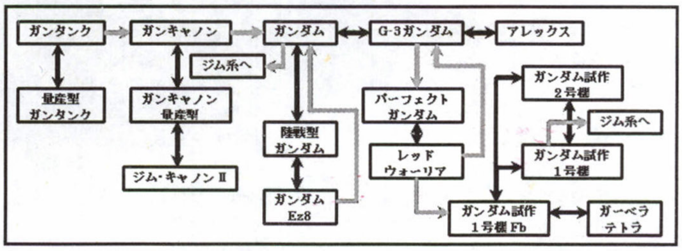
ジオン系



ザンスカール系



RX 系





战舰获得方法

S&L 大法无效化：本次游戏将战斗记录改为了中断的方式，也就是说战斗的结果不会随着读取记录而随机发生变化，要想影响战斗的结果，只能采用改变战场上其他要素的手法。

战舰	HP	EN	移动	攻击	防御	机动	搭载	宇宙	空中	地上	水上	能力	获得
アーガマ	34200	236	6	37	22	15	2 部队×3 机	B	B	–	–	–	ホワイトベース出击 4 次
アークエンジェル	37620	330	7	45	24	18	2 部队×3 机	A	C	–	–	ラミネート装甲	クサナギ出击 4 次
アウドムラ	35340	202	5	31	16	15	2 部队×3 机	–	A	–	–	–	MISSION03(NORMAL)CLEAR
アドラステア	42750	283	7	48	27	15	2 部队×4 机	B	–	B	B	–	MISSION07(SPECIAL)CLEAR
ヴェサリウス	29640	259	7	41	21	18	2 部队×3 机	A	–	–	–	–	ムサイ5 次出击
エターナル	33080	283	8	41	24	21	2 部队×2 机	A	C	–	–	–	ヴェサリウス出击 6 次
クサナギ	31920	259	6	41	22	18	2 部队×3 机	A	–	–	–	ラミネート装甲	PHASE09(NORMAL)CLEAR
ドゴス・ギア	39900	273	7	45	24	14	3 部队×4 机	A	–	–	–	–	MISSION10(SPECIAL)CLEAR
ネエル・アーガマ	35340	318	6	42	23	15	2 部队×4 机	B	B	–	–	–	アーガマ出击 4 次
ホワイトアーク	19380	148	4	28	15	18	1 部队×3 机	B	B	–	–	–	MISSION01(NORMAL)CLEAR
ホワイトベース	31920	212	6	36	20	16	2 部队×3 机	B	B	–	–	–	初期拥有
ムサイ	26220	210	5	31	17	16	1 部队×3 机	A	–	–	–	–	PHASE02(NORMAL)CLEAR
ラー・カイラム	38760	283	7	44	24	15	3 部队×3 机	B	B	–	–	–	ネエル・アーガマ出击 4 次
リーンホースJr.	44460	295	7	45	25	15	3 部队×3 机	B	B	–	–	–	ホワイトアーク出击 5 次

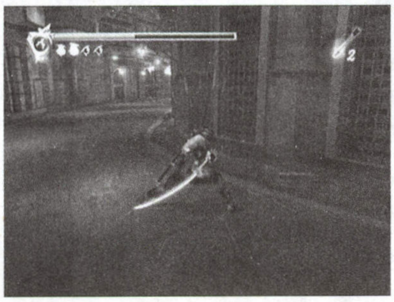


武具招式

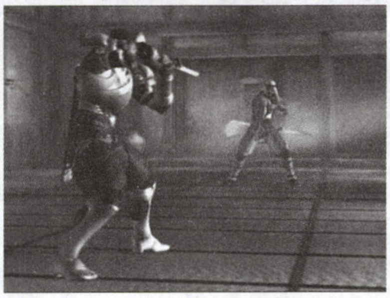
每一把武器都有自己专用的连续技和独特战斗方式,在武器菜单里选中的武器上按Y键可以打开该武器的出招列表,武器的招式并不是都可以直接使用,而是随着武器的升级而逐步觉醒(在商店里面通过消费所积累的黄魂数量来提升等级,购买道具亦是消费积累的黄魂),其中有两种特例:一、龙剑的"饭钢落とし"需要在商店中购买,二、少部分无需升级的武器招式在得到后就是全部觉醒,如妖刀鬼彻。这里推荐几个比较好用的招式给各位:龙剑的"饭钢落とし·XYXXXY",游戏中忍者最经典的投技,对单体攻击效果极佳;"龙尾刃·XXYYY",攻击节奏快,用于追加攻击有相当不错的效果;"飞燕·前跳中按Y",此技发动后至落地前都具有无敌时间,且威力大,游戏中、前期对大部分敌人都具有"秒杀"的效果,若离敌人距离比较近的话此技会自动变为"首切り投げ",可以使出"飞燕"的武器除了龙剑外双节镰刀和妖刀鬼彻也可,顺带提一句,妖刀鬼彻吸收使用者体力的特性可以装备"安らきの腕轮"来抵消,此刀的"死魂缚·XX→XXXXXXXX"一招是吸收敌人体力来补充自己体力,有一定的实用价值。

魂相关

游戏中击破敌人后都会留下"魂",总共分为三种:黄魂,最为普通和常见的,主要作用是充当在商店交易的货币;蓝魂,主要作用是恢复隼龙体力;红魂,主要作用是恢复隼龙忍术使用次数。另外所有魂都关系到隼龙的"必杀",一般来说,魂出现后只要隼龙靠近就会自动吸收(注意,防御中靠近魂无法吸收魂),出"必杀"也是需要吸魂,但方法不是简单的靠近魂,而是按住Y键蓄力,此时战场内所有的魂都会自动飞向隼龙,吸收后隼龙身体会有一阵爆发,接着松开Y键隼龙便会自动锁敌放出"必杀"每一种武器的"必杀"效果和攻击方式都不同。值得一提的是,"必杀"吸到的魂将会抵消其本身的效果,黄魂不会累加,蓝魂不恢复体力,红魂不恢复忍术。



隐藏要素



游戏中的特殊道具黄金のスカラベ每收集到一定数量后在商店选择TALK和店主聊几句都可以得到一定的奖励(分别是神命珠一颗、鬼神珠一颗、大片刀、幸福の腕轮、祝福の腕轮和安らきの腕轮)。当收集满全部的50个黄金のスカラベ便会开启FC上忍者龙剑传一代的游戏。

游戏通关一遍之后会自动打开"VERY HARD"模式,同时在选择新游戏的同时按住L键,便会得到新的服装和武器,二周目中第十三关去商店获得情报后回隼の里商店楼上可以得到魔剑"黑龙丸"。二周目游戏时只会继承一周目所收集到的黄金のスカラベ,若二周目中所有关卡都获得"头领"评价便会开启FC上忍者龙剑传二代的游戏,三周目全部关卡获得"超忍"评价则开启FC上忍者龙剑传三代游戏。



全装忍者图解



道具

灵命药：恢复少许体力（最大携带 10 个）
鬼道药：恢复一个忍术（最大携带 5 个）
灵命仙药：恢复全部体力（最大携带 5 个）
鬼道仙药：恢复全部忍术（最大携带 3 个）
魂返の护符：自动复活一次（最大携带 3 个）
神命珠：集齐九个体力上限提升一次（共 27 个）
鬼神珠：使用后忍术上限提升一个（共 4 个）
九字神珠：使用后体力上限提升一次（共 10 个）
魄封珠：给指定忍术提升一个等级（共 6 个）
黄金のスカラベ：换取隐藏装备的特殊道具（共 50 个）

腕轮

太阳の腕轮：装时中提升攻击力
月の腕轮：装备时提升防御力
幸运の腕轮：装备时杀敌后留下的黄魂几率上升
祝福の腕轮：装备时杀敌后留下的红魂几率上升
安らきの腕轮：装备时体力持续缓缓恢复

忍术

鬼火の术：一段时间内周身出现护身火球（强化不可）
火炎龙の术：将周身出现的火球集中射出攻击敌人（可三段强化）
冰刃杀の术：周身出现冰属性龙卷风（可三段强化）
百雷槌の术：放射出强力雷电攻击敌人（可三段强化）

特殊装备

酸素ボンベ：可以在水中呼吸
梟の眼：使在水中的视线更清晰

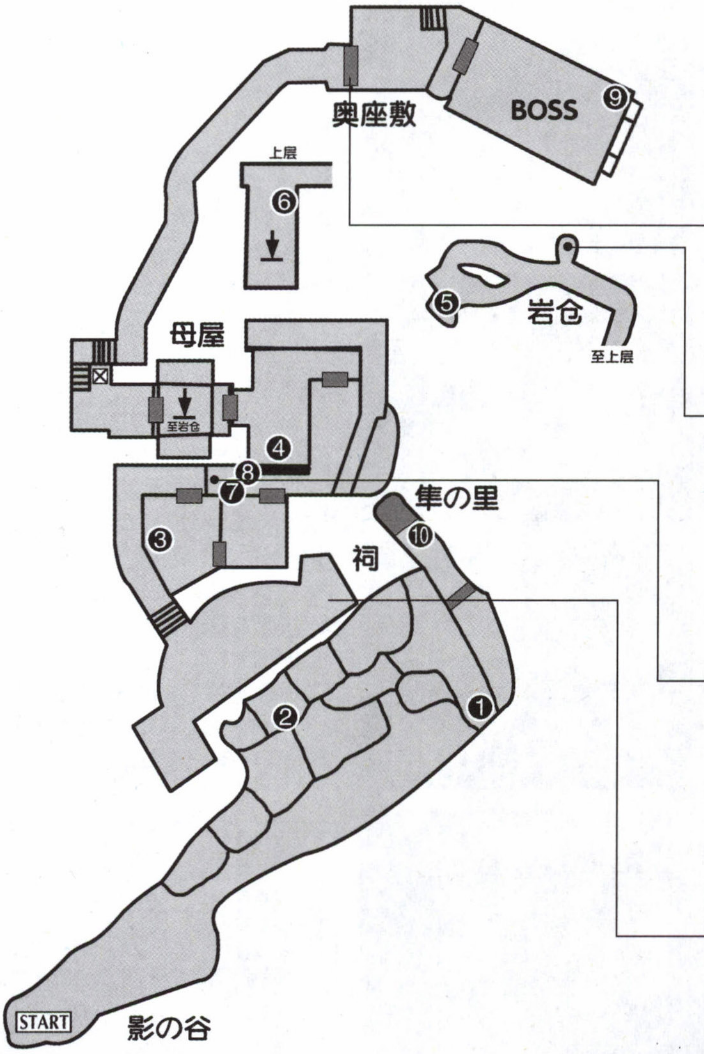
武器

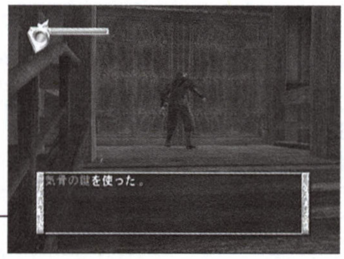
龙剑：初期装备（可三段强化），后期可升级为真·龙剑
木刀：第二关商店中可以买到（可七段强化），满级后变为“天衣无缝”
双节棍：第四关从一个忍者尸体上拣到（强化不可）
双节镰刀：第六关从忍者尸体上拣到（可两段强化）
战槌：第八关得到，威力强劲，可以破坏某些特殊墙壁（可两段强化）
大片刀：基本能力和战槌无异，速度稍快（可三段强化）
水中铳：水下用鱼枪（强化不可）
妖刀鬼彻：具有魂の力量的魔刀，会吸收使用者的体力（强化不可）

飞行道具

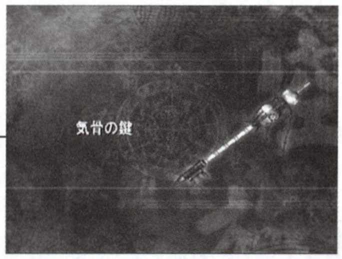
手里剑：初期装备，可连发，（数量无限）
弓：第二关得到，威力大于手里剑，后期可以换成强弓（携带量最大 15 支）
风车手里剑：实为“飞去来”，对人形敌人具有“首斩”的特效（无限使用）
爆破手里剑：内部装有炸药的手里剑，威力大（携带量最大 15 支）
爆裂矢：箭头内装有大量炸药的弓箭，威力大（携带量最大 15 支）
彻甲弹の弹芯：具有穿甲弹效果的弓箭，对付机械兵器有特效（携带量最大 15 支）

第一关 忍びの道











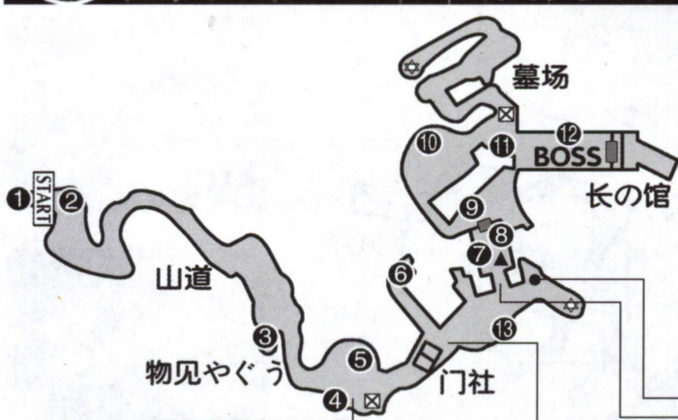
由于是游戏的第一关，属于上手期，所以并不难，主要是掌握各种技巧和熟练本游戏的手感。

多用第一视角观察周围环境，利用"壁走（朝墙壁方向跳起，接触墙壁后打方向便可实现）"和"弹墙（在壁走时再按跳跃键）"寻找前进的路。在岩仓找到"**サムライの牙**"后回第7个道具旁边的武士盔甲处可以换得"气骨**の**键"（可以进入岩仓的房间里面敌人是无限出现，所以建议在此处多杀些敌兵赚些钱，因为在下一关出现的商店里面有太阳**の**腕轮和月**の**腕轮可以买，对于游戏前期来说还是比较有用的），用来打开奥座敷大门。注意进入奥座敷的第一间房间内会出现6个白衣忍者，难度较高，多防御，寻找机会逐个击破。最里屋便是第一个BOSS。

本关BOSS使用双节棍，防御几乎完美，远距离会"闪"，附加破防效果；近距离会投技跳跃进攻容易被打到，所以尽量贴墙利用弹墙落地斩使其硬直，再追加三刀，且不可贪多，之后立即防御并躲闪拉开距离，如此反复为最佳战术。

1	灵命药	2	灵命药
3	灵命药	4	九字神珠
5	魂返护符	6	灵命药
7	灵命药	8	灵命药
9	灵命药		
10	鬼火の术（第二关取得）		

第二关 忍びの里

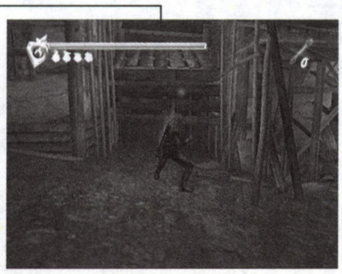


本关开始于第一关的BOSS处，上来先和BOSS交谈，可以习得"胧·一文字"、"绝·一文字"和翻滚回避。出奥座敷沿来时的路回到影**の**谷原来不能进入的门，前往隼**の**里。第4个道具"神命珠"具体位置在图片标明处，普通跳跃和游泳都无法到达该位置，正确方法是"走"到水面上，在接触水面的一瞬间连点A键便可使出"水上飘"到达对面；拣到图中标明位置的"地藏**の**首"后放入隼**の**里入口地藏石像上便会得到一颗隐藏的"神命珠"。BOSS战要将杂兵清干净，之后BOSS就只有任你鱼肉了。

1	灵命药	2	鬼道药
3	隼の里地图	4	神命珠
5	灵命药	6	灵命药
7	鬼道药	8	弓
9	矢	10	矢
11	灵命仙药		
12	秘传书·捌き技の法（BOSS战后得到）		
13	魄封珠（第十三关回来得到）		

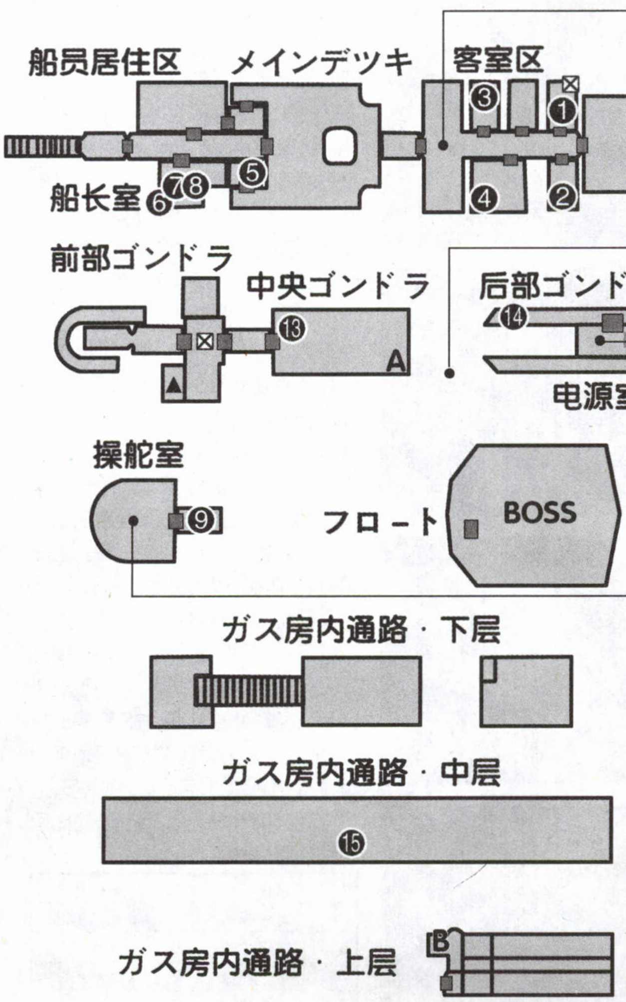


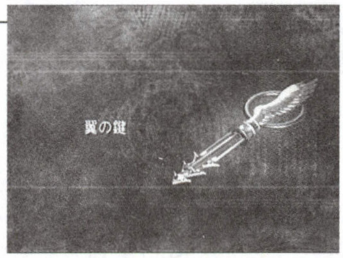


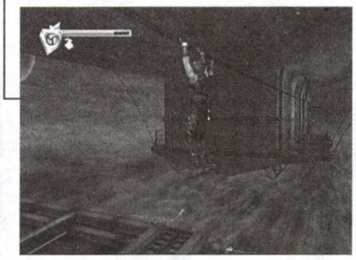




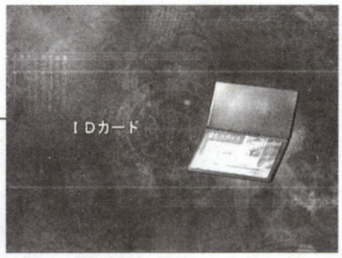
第三关 怨仇の空











在拿到飞行船地图后会有一场强制战斗，特种兵之间的配合相当默契，且单体投技威力不俗，注意掌握距离和反击时机。**翼の**键和后面的 ID**カード**都是全灭该区敌人后才会出现。A 处机完全摇开后使用弓箭将舱门对面出现的敌人灭掉，接着如图示攀钢索到达后部**ゴンドラ**，再由侧窗进电源室破坏所有机器。

B 处**ガス**房内通路·上层通往**フロート**的顶盖开关在梯子中间，需弹墙进入。上**フロート**便进入 BOSS 战。

BOSS 个头巨大，但是动作敏捷，远程会射激光炮，具有冲击属性，不过利用翻滚则能轻松躲过；近身投技范围和威力都是 BT 级别！最有效战法：将龙剑升级至 2 级，开始战斗后利用翻滚躲过激光拉近距离，寻找其补充能量时的空隙使用“飞燕（向前跳跃中按 Y 键）”，之后保持这个距离反复几个回合即可搞定！每次“飞燕”后都要即时防御并翻滚重新拉开距离，不然必定中其投技。

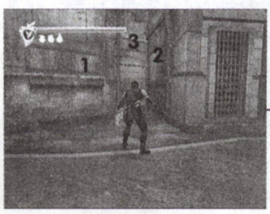
1	鬼道药	2	灵命药
3	灵命药	4	飞行船地图
5	神命珠	6	黄金のスカラベ
7	报告书	8	タイロン地图
9	神命珠	10	鬼道药
11	黄金のスカラベ	12	魂返护符
13	矢	14	灵命药
15	灵命仙药		

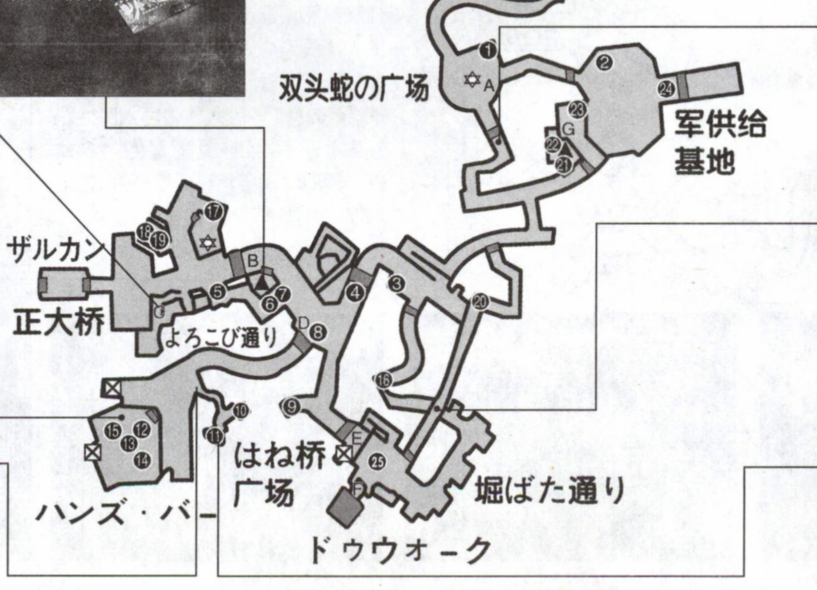
第四关 帝都潜入





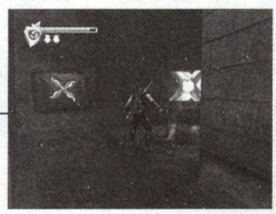










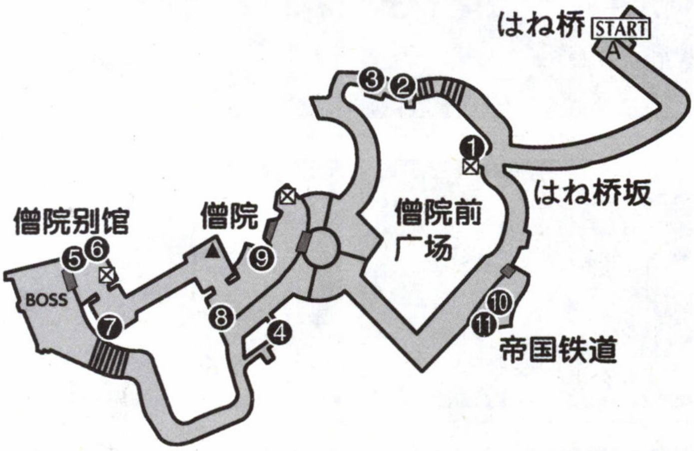


1 灵命仙药	2 秘传书·首切り投げ
3 九字神珠	4 鬼神珠
5 黄金のスカラベ	6 助六の手帖
7 黄金のスカラベ	8 鬼道仙药
9 ヌンチャク	10 黄金のスカラベ
11 风车手里剑	
以下道具第五关得到	
12 灵命药	13 鬼道药
14 灵命药	15 ドゥウォーク地图
16 灵命药	

以下道具第八关得到	
17 一堆魂	18 神命珠
19 灵命药	20 灵命仙药
21 黄金のスカラベ	22 灵命药
23 强弓	24 矢
以下道具第十三关得到	
25 魂返护符	

双头蛇の广场A处是一个很重要的机关，需要收集三块石板のかけら作为所有传送点的启动钥匙，本关可以得到一个（如上页图所标），后面的关卡中将陆续收集到其他两块。第3个道具需要通过攀爬对面阶梯墙壁上的水管来到达道具所在阳台上；B处开关启动后进入大门到达C处依图所示上至高台的隐藏通路（道具6~8是位于隐藏通路内）去打开D处**よろこび通り**大门开关，进入该区域后左手边如图所示可以得到隐藏武器“风车手里剑”和无限恢复体力、忍术的“水晶X-BOX”！在**ハンズ·バー**门口与看门人交谈后回B处开关旁的商店，随便买点东西后店主会赠送**ハンズ·バー**门票（若上一关中的两个黄金**のスカラベ**都有取得，在这里选择TALK则可以得到一颗神命珠），再回**ハンズ·バー**引发剧情，过关。

第五关 魔神の街

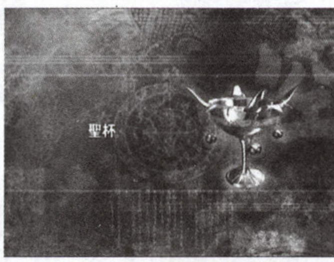


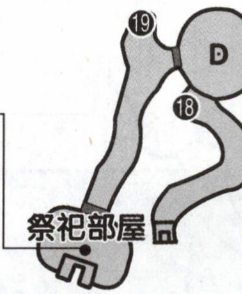
A处机关的作用也是收（放）吊桥的，基本可以不用理会。本关比较短，取完道具后来到僧院别馆前的僧院广场消灭任何一个敌人伏兵都会引发剧情，进入BOSS战的前战：三只红色的有角恐龙，其冲刺攻击和咬都可以轻易扣掉一半的体力！还有一招用尾巴横扫速度比较快。对付他们只要活用“飞燕”和弹墙落地斩即可。消灭他们引发剧情后便进入BOSS战的后半段：一个巨大的怪兽，主要攻击方式是用两只触手横扫，并不可怕，先将其触手逐一斩掉，会有各种魂出现补充，每次两只触手都被斩断后BOSS会有一段时间属于无防备状态，猛砍之！按此循环三个回合至多便可搞定。

1 黄金のスカラベ	2 黄金のスカラベ
3 灵命药	4 灵命仙药
以下道具第六关得到	
5 神命珠	6 灵命仙药
7 灵命药	8 鬼道药
9 僧院地图	
以下道具第九关得到	
10 爆裂矢	11 神命珠

第六关 僧院

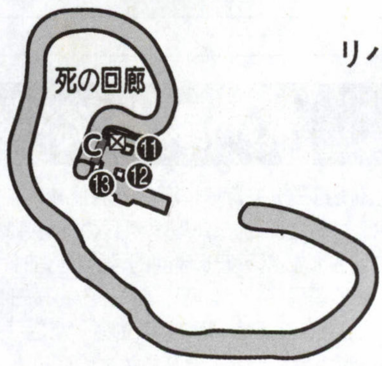
本关开始于僧院别馆，将进入僧院前的道具都取完后进入礼拜堂。礼拜堂三层图示的门需要用在资料室得到新武器“爆破手里剑”来打开通路。司祭**の**部屋A处的密码箱是通过祭祀**の**日记里面的提示得到密码“2712”，不过有一个比较特殊的规矩：必须按照“左旋、右旋、右旋、左旋”的选字顺序输入密码才有效（此关之后再来这里按照“右旋、左旋、右旋、左旋”的顺序输入“1410”可以得到一颗神命珠，当第三次回到这里按照“左旋、左旋、右旋、左旋”的顺序输入“1223”还可以得到一颗魄封珠）。从里面取得的“永劫**の**书”是用来开启礼拜堂B处地下墓地的入口（进入地下墓地后再回到资料室会和80个敌人连续战斗，胜利后可以得到一颗鬼神珠，若之前的黄金**のスカラベ**都收集到的话，此时去商店选择TALK也会得到一颗鬼神珠）。

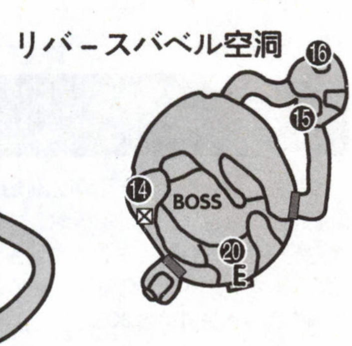






进入地下墓地后的C处使用“爆破手里剑”后会开始一场“死亡大脱走”！沿途会有地刺陷阱、倒塌的石柱在途中作祟，稍有偏差就会被大石块“秒杀”，所以一定要熟悉地形先。道具15、16需要通过弹墙至高台才能取得，之后就顺路直至底层，在通过永劫**の**墓所后在D处机关需要使用落地斩来启动，才能到达祭祀部屋，这里敌人众多，先是一批空中的虫类怪物，全灭后所有僵尸都会苏醒，攻防很高！地形狭小，多用翻滚回避个个击破。清光所有敌人后才能取得“圣杯”离开这里（之后再回到这里与60个僵尸连续战斗，胜利后可以得到一颗九字神珠）。返回**リバースバベル**空洞的E处将“圣杯”放入祭坛便会使巨大的骸骨龙苏醒，进入BOSS战。

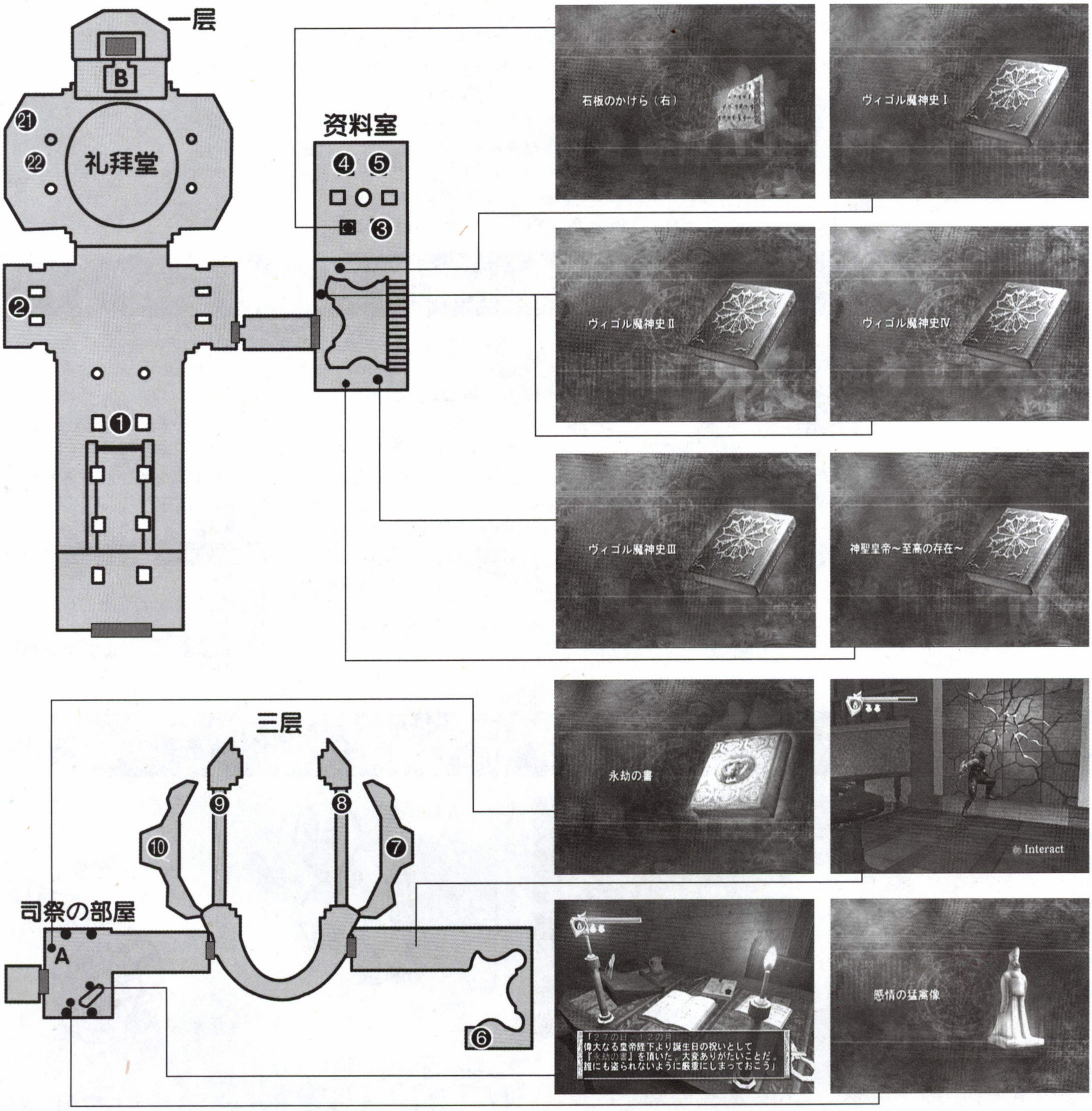




此战甚是简单，BOSS常用的攻击方式只有两种：骨头飞标和扫尾，前者只需翻滚即可完美回避，后者只需注意当在我们面前的支撑脚离开是会用尾巴（骨？）横扫一个来回，及时跳起也可躲过。另外需要注意当龙头靠过来的时候要及时拉开距离，不然被咬到会损失近3/4的体力！在注意以上几点的同时找机会不停的攻击其支撑脚，很轻松即可击溃这堆骸骨！

1 灵命药	2 鬼道药
3 灵命药	4 黄金のスカラベ
5 爆破手里剑	6 黄金のスカラベ
7 灵命药	8 灵命仙药
9 鬼道仙药	10 黄金のスカラベ
11 地下墓地地图	12 爆破手里剑
13 黄金のスカラベ	14 灵命仙药

15 黄金のスカラベ	16 神命珠
17 黄金のスカラベ	18 灵命药
19 ヴィゴリアンレイル	
20 九字神珠（BOSS战后得到）	
以下道具第八关得到	
21 ウォーハンマー	22 鬼道药

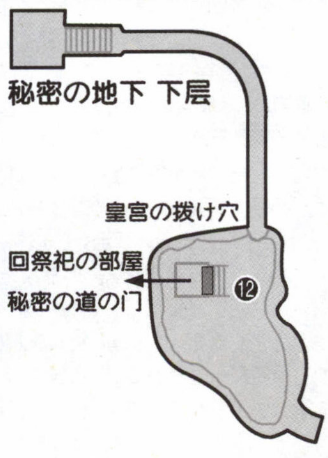


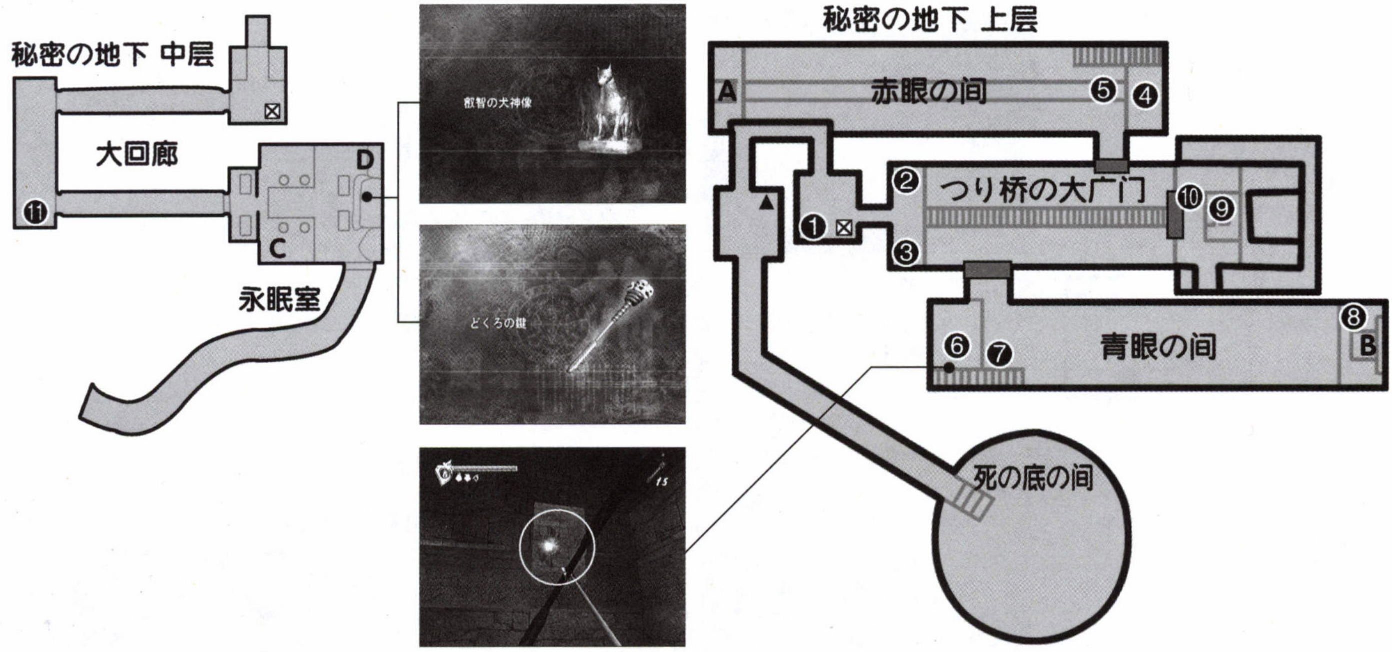
第七关 秘密の地下

首先需要到赤眼の间和青眼の间打开机关，赤眼の间的机关比较简单，先将房间里面的所有骷髅射手都干掉，之后从桥上躲过来回摆动的铁球到达A处即可按动机关；青眼の间稍微麻烦一点，除了需要将骷髅射手干掉外还要向图示处射箭打开通往B处的通路，此通路不但是弯曲的，而且还有时间限制！躲避铁球，和机关抢时间……努力吧。第8个道具是在机关的下层，需要留意一下。两边的机关都打开后つり桥の大广门里面的大门便可以进入，入内后是一个第五关的BOSS，老套路击破之便会得到九字神珠一个，之后弹墙至秘密の地下中层。永眠室里面的机关顺序为踩下C机关后迅速从左边墙上“壁走”至D机关才能使棺木不升起，调查后得到“睿智の犬神像”和“どくろの键”。最后从下层被水淹没的皇宫の拔け穴中的升降机回到祭祀の部屋。

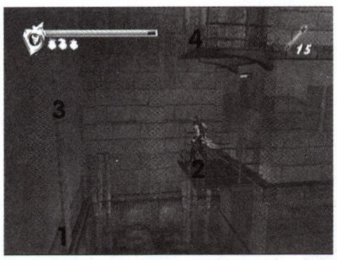
回到礼拜堂后便进入BOSS战。此BOSS是到目前为止最为凶悍的BOSS，最讨厌的是她几乎一直飞在空中，只有把握每一次机会用“飞燕”将其击落再砍几刀，不可贪多，用游击战，慢慢耗。注意不要被她所散发的紫光罩住，不然被抓到空中会扣掉相当可观的体力。

1	秘密の地下地图	2	神命珠
3	黄金のスカラベ	4	灵命仙药
5	鬼道药	6	矢
7	灵命仙药	8	黄金のスカラベ
9	九字神珠	10	封魄珠
11	冰刃杀の书	12	黄金のスカラベ

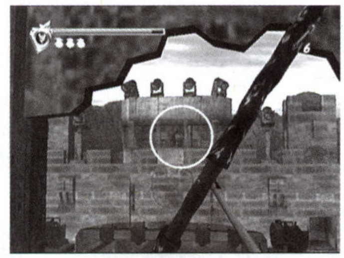




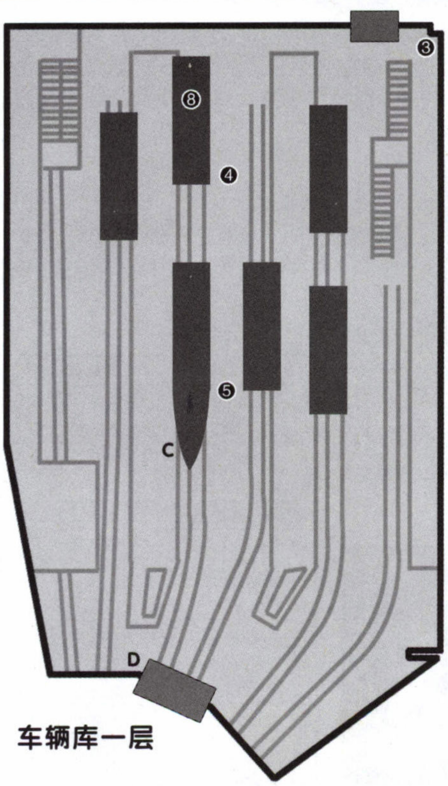
第八关 タイロン要塞

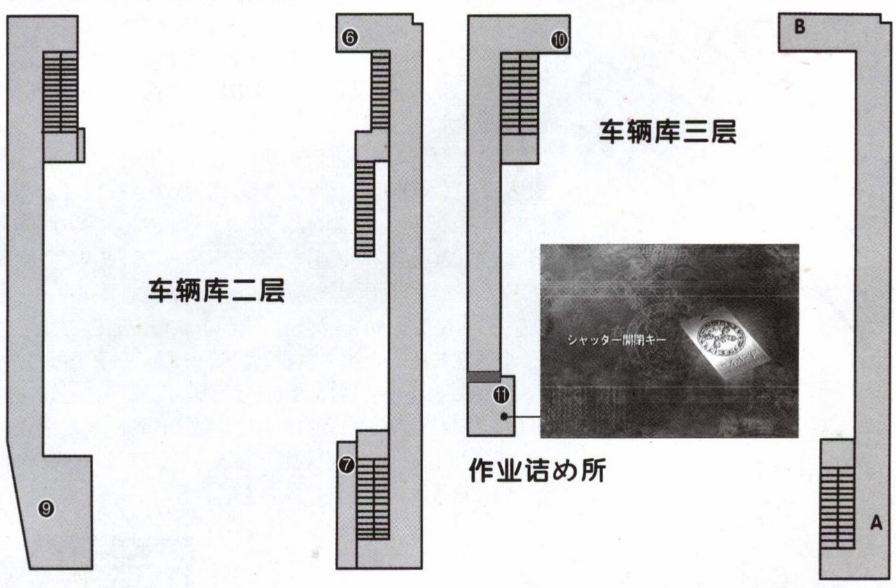


本关开始后先回到被毁的礼拜堂可以拣到新武器和一个道具（第六关地图上的道具21和22）。本关接下来的任务是到第四关地图上的G处，使用**どくろの**键打开原来开不了的铁栅栏门，进入拿完东西后在如图处弹墙至第二个阳台进入。用普通的弓换取强弓，接着到军供给基地门口引发情节（直升机出现后只需持弓箭用第一人称瞄准即可使其撤退），之后再次回到刚才的阳台内，从破窗口向对面图示点射击，打开军供给基地大门。



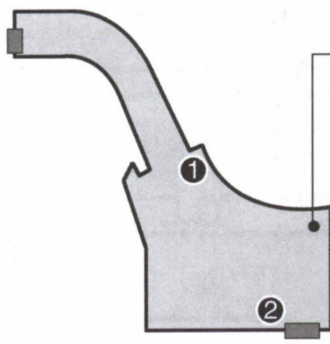
第九关 军供给基地

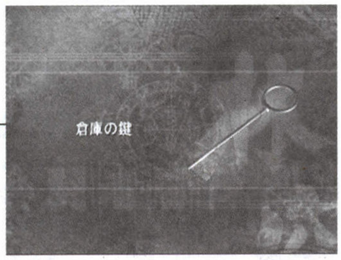




1	黄金のスカラベ	2	爆裂矢
3	灵命药	4	鬼道药
5	神命珠	6	一堆魂
7	撤甲弹の弹芯	8	黄金のスカラベ
9	灵命仙药	10	灵命药
11	军供给基地地图	12	灵命药

13	撤甲弹の弹芯	14	爆裂矢
15	灵命仙药	16	撤甲弹の弹芯
17	爆裂矢	18	黄金のスカラベ
19	鬼道仙药	20	爆裂矢
21	灵命药	22	鬼道药
23	神命珠		





穿过桥洞进入基地后首先需要面对的是两个机枪碉堡若干敌兵和一辆装甲车，其实要对付他们的方法很简单：直接运用翻滚回避到达第 2 个道具处取得爆裂矢，这种特殊的弓箭对碉堡、装甲车上的机枪具有一击杀的特效，当炸掉两个碉堡后图示位置便会出现进入车辆库的仓库**の**键。进入车辆库之后按照 A、B、C 的位置顺序开启开关，接着到三层的作业诘**の**所取得**ツャッタ-**开关**キ-**再到 D 处开门继续前进。

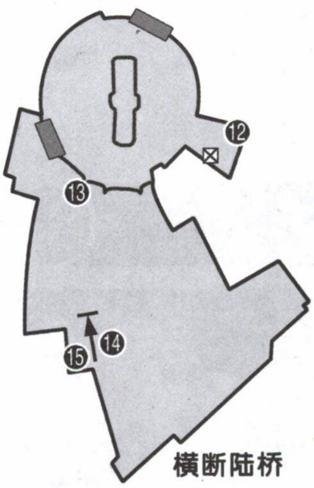
到横断陆桥就迎来本关的第一个难点：连续迎战两辆坦克！最佳战术：尽快用爆裂矢干掉坦克上的机枪，之后取得第 13 个道具位置处的撤甲弹**の**弹芯，抓住每次炮击后的间隙反攻。通过这里后从道具 14、15 中间的升降机来到桥上，本关第二个难点：一架战斗直升机。直升机的机枪扫射只需不停的跑动便可以躲过，但是导弹就比较难回避一点，因为导弹带有一定的跟踪性，所以只有快被击中的时候立刻侧翻滚加跳跃回避才能完美的躲过。

到商店补给完后从商店旁边的小巷弹墙至中央**ビル**屋上，本关的最后难点：将图示中的雷达全部击破，雷达塔上会有敌人用导弹还击，注意回避！之后从另一个门出去。

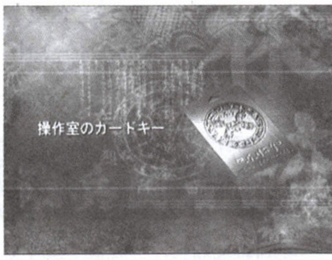
到达制御室调查关着的门，发现无法打开，这时再回图示位置的小通道，灭掉里面的三个特种兵即可拣到操作室**のカ-ドキ-**，进入制御室后打开开关便引发剧情。

剧情后我们回到第五关地图右边的帝国铁道位置，从铁栅栏中出来后灭掉几个新敌人后跳入下水道，过关。

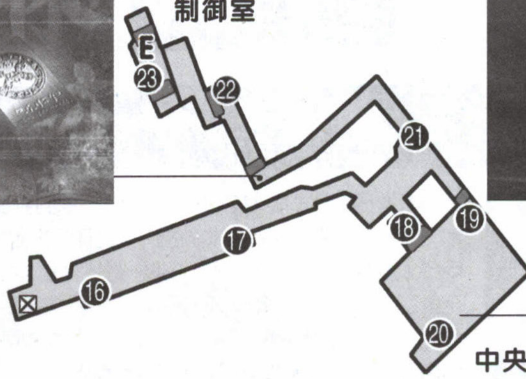
ターンテーブル



横断陆桥



制御室

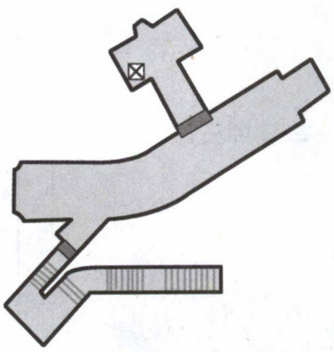




中央ビル屋上

第十关 地下水路

地下水路上层



本关开始后先从地下水路·中层右边路口下到古代水路，这里的第 3 个道具需要将房间里面的所有敌人都灭掉才能出现，道具收集完后进入天秤**の**间下层按照图示取得虫**の**键，接着回地下水路·中层 A 处使用虫**の**键进入里间。对付这里的小 BOSS 的方法是：靠水边的墙角站着，只要掌握好时机朝墙角方向翻滚即可回避 BOSS 的所有攻击，当它使用身体压击后的空隙就是反击的机会。胜利后顺路前往天秤**の**间·上层取得图示处"流水**の**赤石"，再返回古代水路从图示处弹墙上到赤**の**贮水槽的 B 处放入"流水**の**赤石"，此时地下水路·中层最下方放有水灵**の**像的房间已经可以进入了，去把它拿到再折回古代水路 B 机关处打开通往地底水脉的大门。

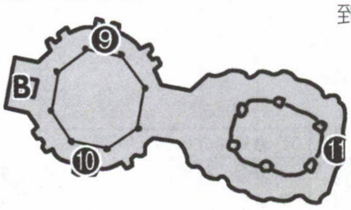
在地底水脉·下层遇到的 BOSS 是两条带电的大蚯蚓，按照上一次战斗方式一条一条个个击破，也没什么难度。最后到地底水脉·上层图示处取得"流水**の**青石"。回到地下水路·中层的青**の**贮水槽 C 机关处放上"流水**の**青石"，天秤**の**间下层正中的大门机关解除。穿过天秤**の**间进入柱列通路，这里第 21 个道具是在标注处的柱子顶端，弹墙上去即可，第 22 个道具是清光房间内所有敌人才会出现。图示处的机关需要使用弹墙跳至高处再用落地斩方能启动。接着便可以从右边高台处进入前往地下神殿。

在地下神殿一层进入左边的房间，通过"壁走"上至二层，然后如图示启动对面的开关，使通向对面的踏脚石出现。在三层取得"强者**の**证"后回到一层将"强者**の**证"插入 E 处的裂缝中，唤醒巨大怪物，进入 BOSS 战。

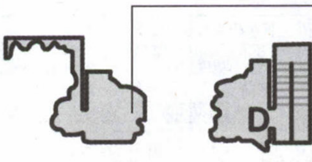
本关 BOSS 是在最早的预告片中就出现过的怪物，实力绝对不同凡响！不过只要合理运用"翻滚+跳跃"的快速移动躲开爆炸光线，基本上不会受到伤害，接着就是慢慢蹭它体力即可。

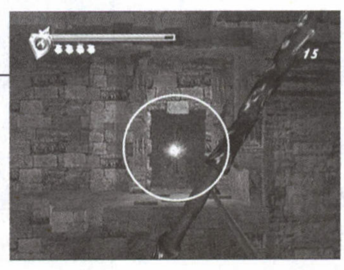
1 地下水路地图	2 魄封珠
3 魂返护符	4 灵命仙药
5 小太郎の手帖	6 百雷槌の术
7 一堆魂	8 黄金のスカラベ
9 黄金のスカラベ	10 灵命仙药
11 神命珠	12 黄金のスカラベ
13 黄金のスカラベ	14 神命珠
15 灵命仙药	16 鬼道仙药
17 灵命药	18 二三郎の手帖
19 黄金のスカラベ	20 灵命仙药
21 黄金のスカラベ	22 九字神珠
23 矢	24 黄金のスカラベ
25 灵命仙药	26 黄金のスカラベ
27 神命珠	28 爆破手里剑
29 灵命仙药	

赤の贮水槽



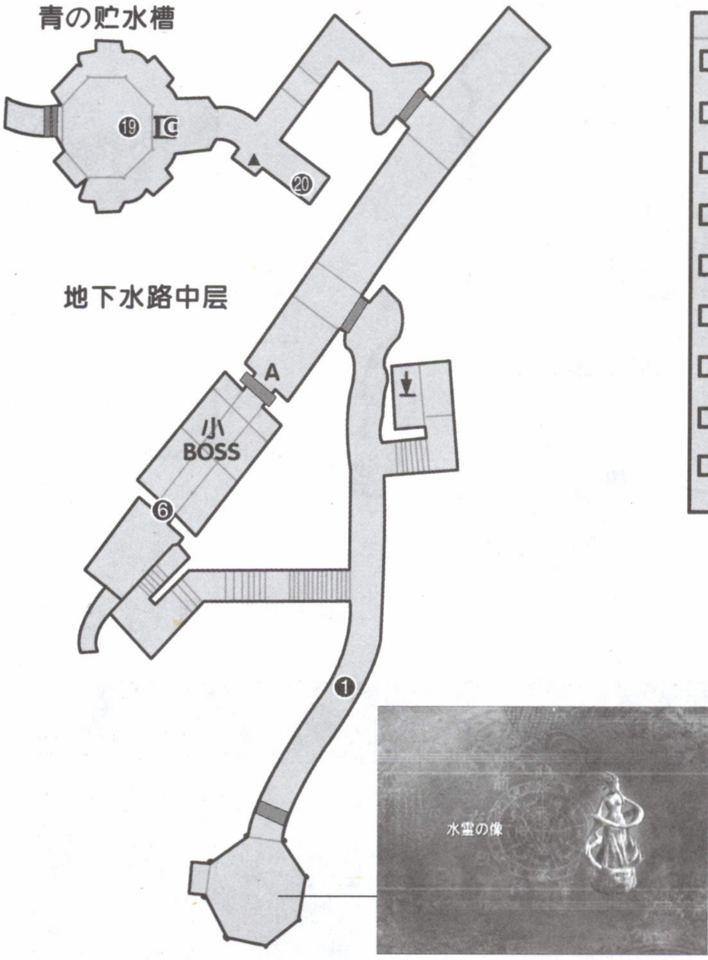
地下神殿二层



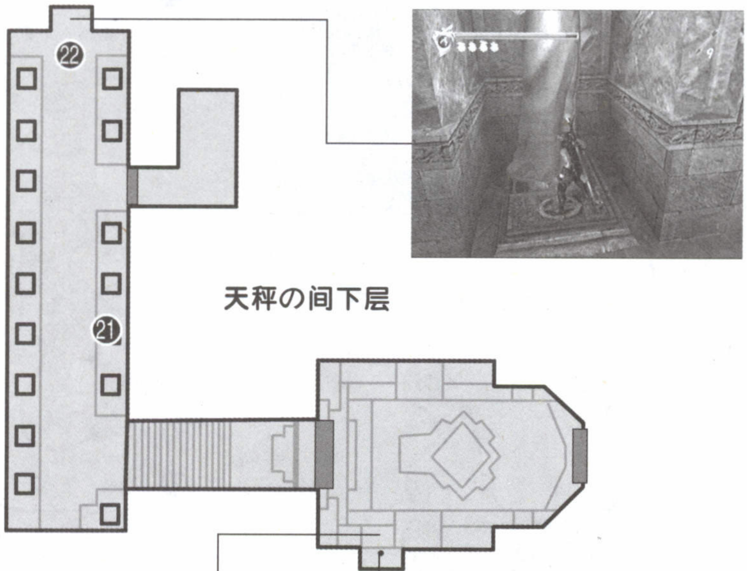


青の贮水槽

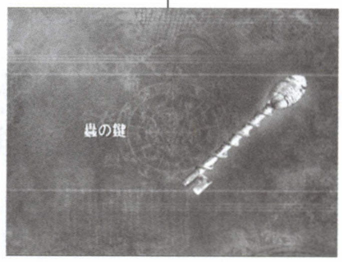
地下水路中层

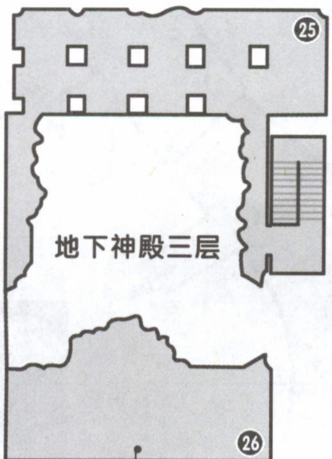


天秤の间下层





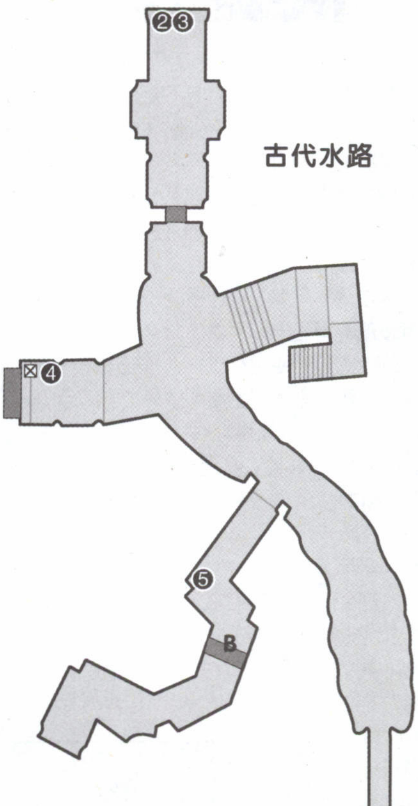


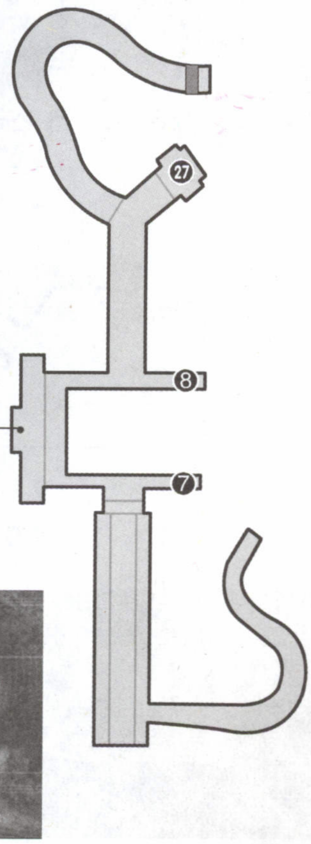


天秤の间上层



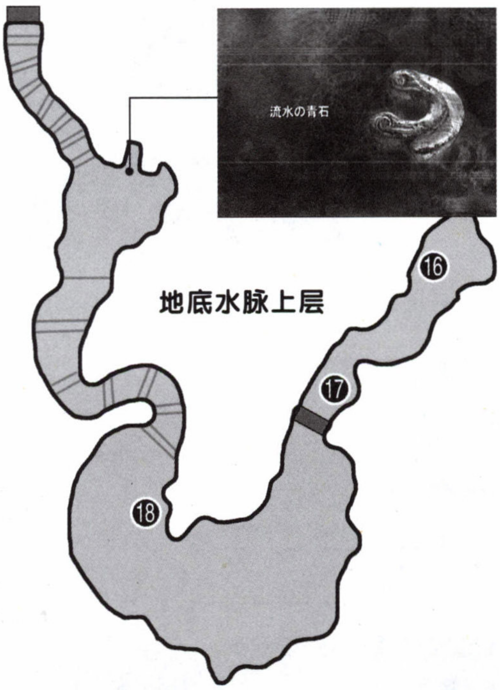
古代水路

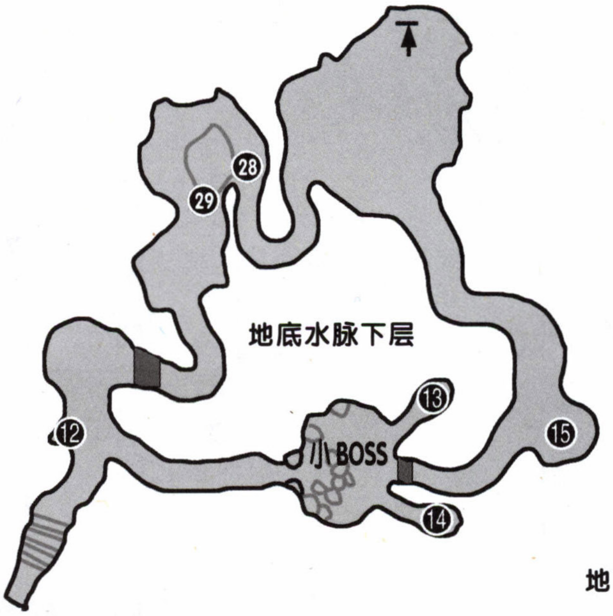


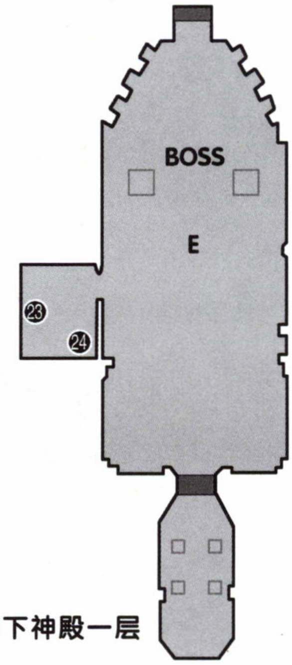




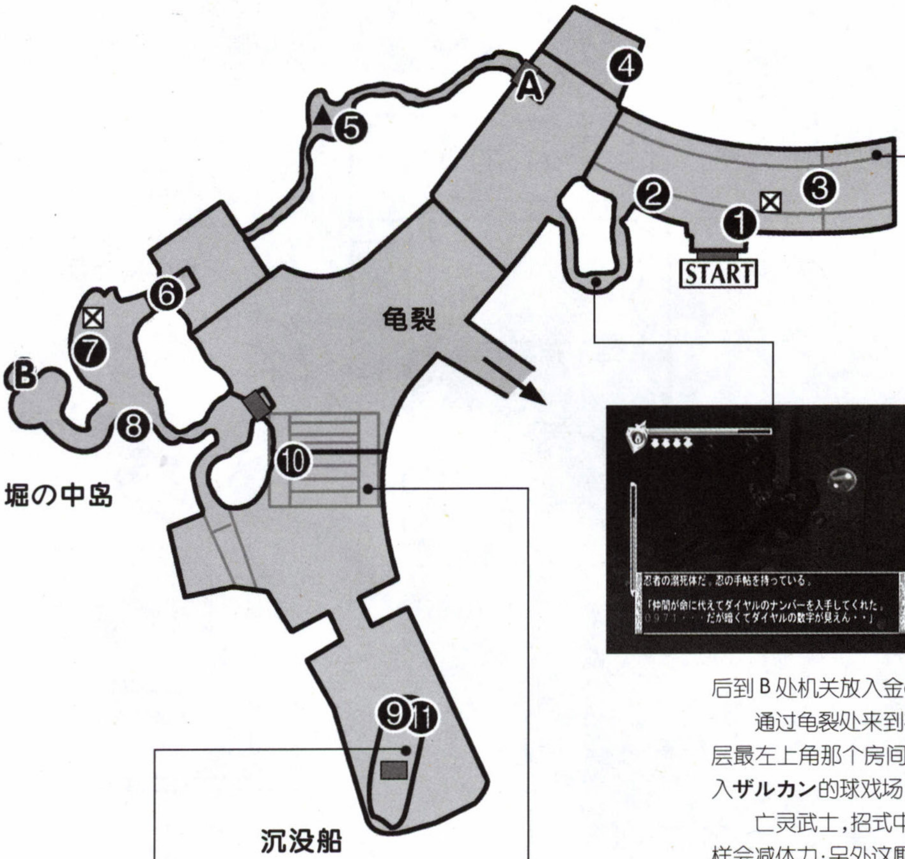








第十一关 ザルカンへの抜け穴

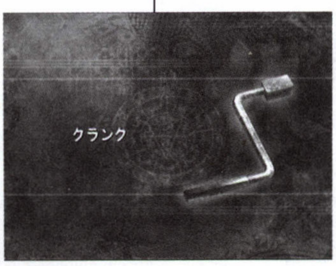


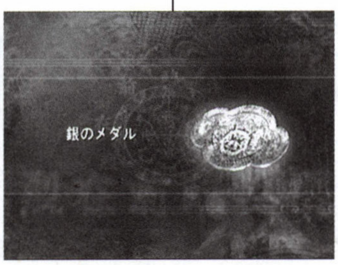


本关除了最后的 BOSS 以外都是在水中进行，在得到水中铳之前最好不要和水下的鱼怪缠斗，很不划算。在机关 A 处必须先取得枭**の**眼才能看清机关上的数字来开启这扇需要密码才能解开的水门，密码取得地点在图示位置的忍者身上。第 10 个道具和银**のメダル**不要急着去取，如果单靠现在的潜水时间进栅栏估计连一个单程都游不完就要开始损耗体力了，所以先到沉没船的里面先取得**クランク**，再到沉船浮在水面上的部分使用**クランク**打开沉船内部二层夹板，再次潜入沉船便能取得在水中自由呼吸的特殊道具“酸素**ボンベ**”。取得银**のメダル**后到 B 处机关放入金**のメダル**和银**のメダル**便会开启龟裂的水门。

通过龟裂处来到被淹没的秘密**の**地下，顺路可以游至秘密**の**地下·下层最左上角那个房间，此时房间里面的升降机可以工作了，使用升降机进入**ザルカン**的球戏场，引发剧情，BOSS 战。

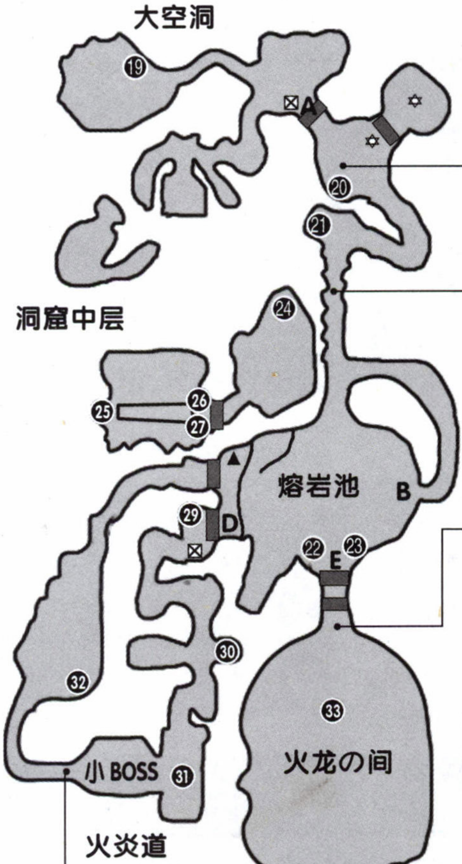
亡灵武士，招式中规中矩。大范围波动攻击只有跳起才能躲过，防御照样会减体力；另外这厮的近身投技是吸收隼龙 1/2 体力来恢复自己的体力，留心了！由于不能距离太远，也不能太近，所以就衍生出了这么个战术：保持在“飞燕”有效的距离，使用“飞燕”十有八九都会被防住，隼龙落地后立刻按“Y 键”斩击，这招它多数防不住，斩完立刻侧翻滚再拉开距离，如此反复它就既出不了波动也用不了投技，其他招式对隼龙威胁也不大，所以只要操作不出现失误，完胜只是时间问题！

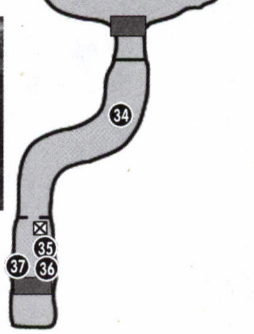




1 ザルカンの掘地图	2 灵命仙药
3 黄金のスカラベ	4 枭の眼
5 水中铳	6 黄金のスカラベ
7 灵命仙药	8 神命珠
9 酸素ボンベ	10 神命珠
11 黄金のスカラベ	

第十二关 洞窟







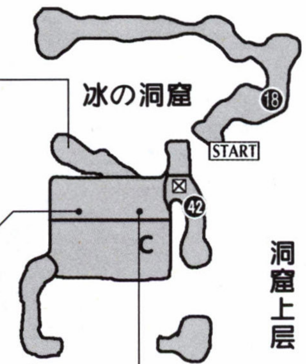




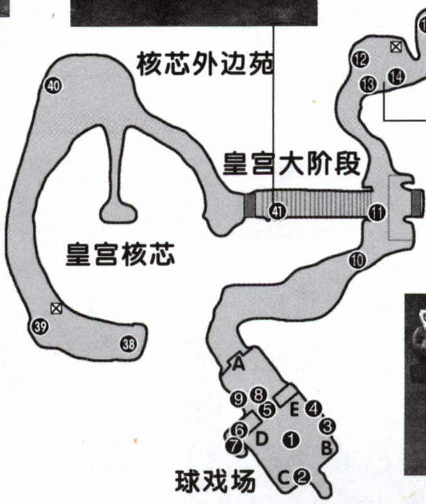


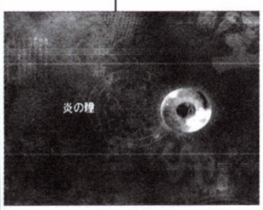








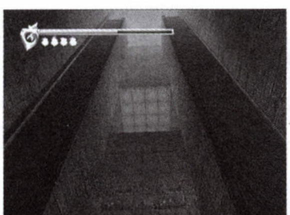






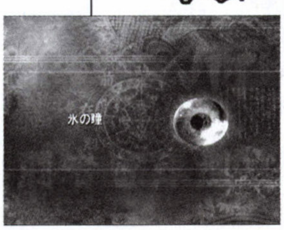
要离开球戏场必须先解开这里的机关，按照 A~E 的标记顺序按动开关后再回去按一次 A 机关便可以使向外的路口出现台阶（台阶出现以后回上一关最后的存盘点再折回球戏场便会连续出现 60 只红色的恐龙，全部击倒后才会出现第 6 个道具）。第 11 个道具必须在皇宫大阶段前若击倒所有怪物后才会出现；道具 13、14 是将中间位置图示中的石像用大刀或者战槌击破后得到。拿齐所有道具就从瀑布后的洞穴进入本关的主要地点：洞窟。

洞窟里面的主要任务是先绕至洞窟上层的古代铁钢所遗迹取得图示中**ヴィゴルの**盾（途中遇到图示中的地点需要使用落地斩打通），旁边的**ヴィゴルの**齿车要凑齐 6 个铁矿石后到铁钢所遗迹另一边进行浇铸才能得到。回 A 处使用**ヴィゴルの**盾打开门，进去后的主要目的便是收集刚刚提到的 6 个铁矿石。第 20 个道具前方的路段需按照图示方法攀爬过去，注意，若不小心掉进岩浆中千万别跳着前进，因为每重新触碰一次岩浆所损耗的体力比在岩浆中行走慢慢消耗体力要快的多。



得到**ヴィゴルの**齿车后顺右边的记录点方向到达洞窟·下层进行一场 BOSS 战，此战并不很困难，只需使用翻滚徘徊于 BOSS 周围不断使用“飞燕”便可完胜，胜利后可以得到“冰**の**瞳”。离开下层的路需要一段比较长的弹墙到达中层，在这里图示中的标记内是一个魄封珠。接着回到熔岩池左边的 D 处，使用**ヴィゴルの**齿车进入火炎道，击败另一个 BOSS 取得“炎**の**瞳”。最后将冰**の**瞳和炎**の**瞳都放入 E 处的大门上便能进入火龙**の**间与本关的总 BOSS 开战。





1 妖刀鬼彻（上一关 BOSS 战后得到）	
2 黄金のスカラベ	3 灵命药
4 神命珠	5 灵命仙药
6 神命珠	7 黄金のスカラベ
8 九字神珠	9 黄金のスカラベ
10 灵命仙药	11 九字神珠
12 ザルカン地图	13 黄金のスカラベ
14 神命珠	15 神命珠
16 灵命仙药	17 黄金のスカラベ
18 洞窟地图	19 灵命仙药
20 铁矿石	21 铁矿石
22 铁矿石	23 铁矿石
24 铁矿石	25 铁矿石

26 黄金のスカラベ	27 一堆魂
28 魄封珠	29 灵命仙药.
30 黄金のスカラベ	31 鬼道仙药
32 神命珠	
33 九字神珠（BOSS 战后得到）	
以下道具第十三关得到	
34 三太の手帖	35 神命珠
36 矢	37 魂返护符
以下道具第十五关得到	
38 灵命仙药	39 迷宫地图
40 鬼道仙药	41 大五朗の手帖
42 黄金のスカラベ	

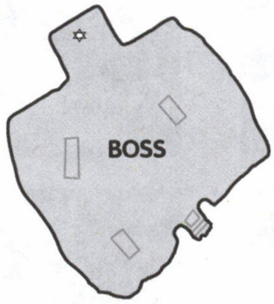
BOSS 身形巨大，会吐火球，用翅膀煽动火风和咬三种攻击方式，每一种都是不可防御，不过每一招都有很明显的起始动作，所以并不难回避，另外需要注意的一点是千万不要上两边的升降台，因为升降台上的回避空间很小，而且 BOSS 的“咬”攻击会很频繁，这招的攻击力也是最高的，所以求稳的玩家只需在下方平台边躲边蹭 BOSS 体力即可。

第十三关 地狱の觉醒

本关开始后先去第四关的商店，与店里的老头交谈一下取得关于龙剑升级为真·龙剑的情报。之后将三块“石板のかけら”都放入双头蛇の广场的 A 机关，这时所有的传送门便全部都会打开（地图上六氓星的位置），接着用这里的传送门回到隼の里，去墓地便会找到能将龙剑升级为真·龙剑的龙珠，接着从隼の里的另一个传送门进行连续几次的传送便会来到神秘的ビラミッド，在ビラミッド外部再次遇见那个亡灵武士，不过这次的对手并不是他，而是第七关 BOSS 的另一种形态。更加疯狂的形态，没有任何技巧可言，有高级忍术就直接招呼上去吧，逮着机会就用“飞燕”。BOSS 战后用战槌或者大刀打破ビラミッド外围有裂缝的部分便可以进入ビラミッド内部。

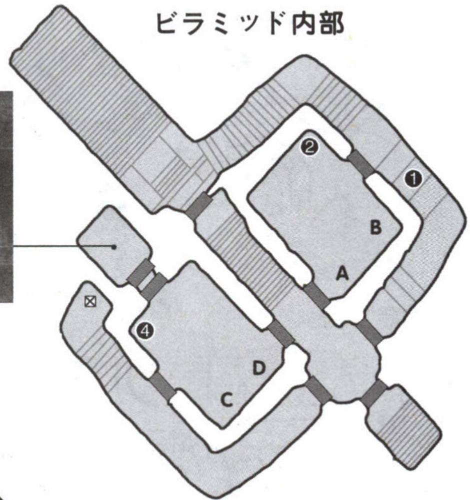
在ビラミッド内部主要是围绕如何打开通往迷宫的门，主要控制在地图上所标的 A（水の石板）、B、C（叶の石板）、D（炎の石板）四个机关上，通过空着的 B 机关调整三块石板的位置除了可以打开通往迷宫的门还可以打开放着创造の蛇神像的房间。在ビラミッド地下将图示位置对面的烛台用爆裂矢点燃后便会出现第 3 个道具。

ビラミッド

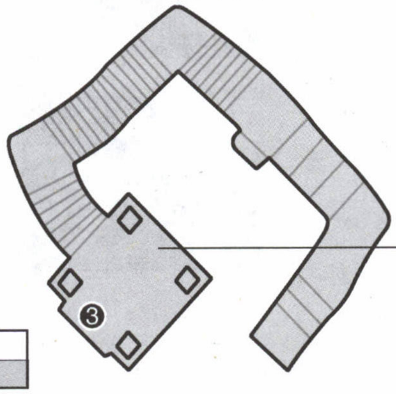




ビラミッド内部



ビラミッド下层





1	ビラミド地图	2	灵命仙药
3	封魄珠	4	神命珠

第十四关 怨灵



此关在没有地图，整体就是一个很传统的迷宫，走到第一个铁门前会看见幽灵武士在往迷宫深处走，但是此时这个铁门是打不开的，先到记录点后方的传送门，进入修罗之界，清光所有敌人后会得到铁门钥匙。进入迷宫前先在这里的商店补充一下道具，因为这是整个游戏最后的商店了，最好还能将木刀等级升满，缺钱的话就装备双镰刀直接在迷宫内入口附近打幽灵鱼赚钱。注意，被鱼缠住时必须快速连点 A 键脱身，否则必定惨死鱼口……

正式进入迷宫后不久会再次看到幽灵武士，这是一个引导。不要急着去追他，先朝与之相反的路口前进将每个角落都搜索一下，每一个死路基本上都会有道具。

最后在进入雌狮子の键打开的门后便进入 BOSS 战，再次交手的幽灵武士最明显的强化是受攻击后的硬直时间变短，本身攻击力提升。但是基本攻击套路还是没变，所以老战术仍然有效，不过防御和翻滚躲闪的节奏要再提高一个档次，情愿多花点时间也不要多花一个恢复品，毕竟往后是连续 6 场的 BOSS 战…………

第十五关 核心

临近游戏尾声，行程也就很单一了。先到ザルカン的皇宫大阶段去取得心脏の键，之后就整好装备前往皇宫核心进行最后的决战吧！

首先要冲破四层的塔，每一层塔都有一场强制的战斗，敌人都是比较强力的怪物，大起精神吧。冲破四层塔之后就是连续五场 BOSS 战，前两场都是曾经的老对手，基本上都应该完胜，在此就不费笔墨了，第三场 BOSS 稍微有点意思——尽是些无赖招术：召唤杂兵干扰“飞燕”的攻击方向，放连续火柱，冲刺摔投……因为“飞燕”会被干扰，所以此战多用直接跳跃攻击，若木刀已经升级为“天衣无缝”的话，那便是本战的主力武器。

战后得到“破坏の邪神像”。剧情过后是一个类似于大天使的 BOSS，此战只需打埋身战即可，最多用两个灵命药就能搞定。接下来是一个像怨灵集合体的 BOSS，不断用小骷髅飞过来攻击，攻击飞过来的小骷髅对 BOSS 也有伤害！三级百雷槌の术满上。又是一个简单的意外的 BOSS。本关结束。



第十六关 黑龙丸

真正的最终战，上来是一段简单的逃亡，之后就是大段的 CG……接着是一场不用一分钟就能解决的最终战……再往后是结局……

非主流





真实的北海道，真实的故事，虽然有点苦涩，但那份真实的感觉却让人怀疑这是一款游戏。

表现不俗的游戏场景，再加上金子一马那诡异的画风，使此作绝对不是简单的旧作复刻版。

女性向 醒目



流汗，起鸡皮疙瘩，咳……这就是此款游戏上手若干分钟后男性玩家短笛的病发症状……这游戏，看来只有MM才能玩的转……

??? 醒目

近期由于战国无双的风潮导致处处都大起战国之风，织田信长、上衫谦信、武田信玄等战国名门天天旋绕在耳边，既然是流行的大潮，那么短笛也来顺应一把:）这款游戏虽然有点年代了，但也是出自游戏名厂之手哦~猜猜看，这是一款什么游戏？详情请细看内文:）

?



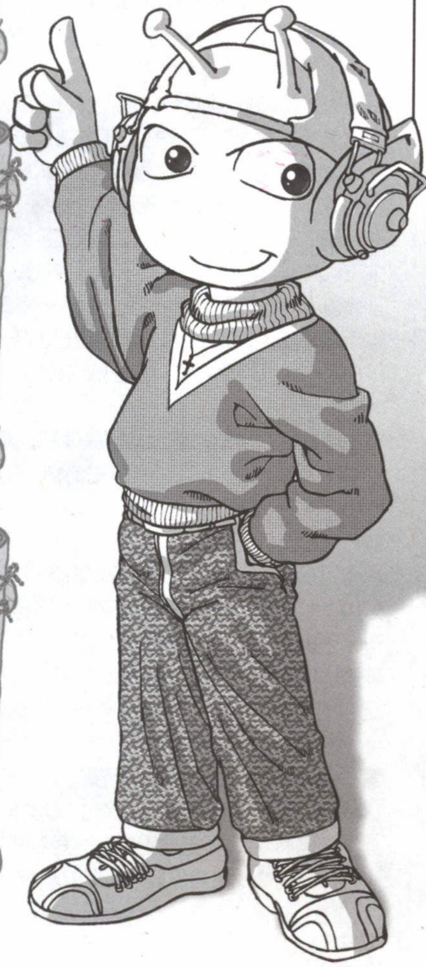


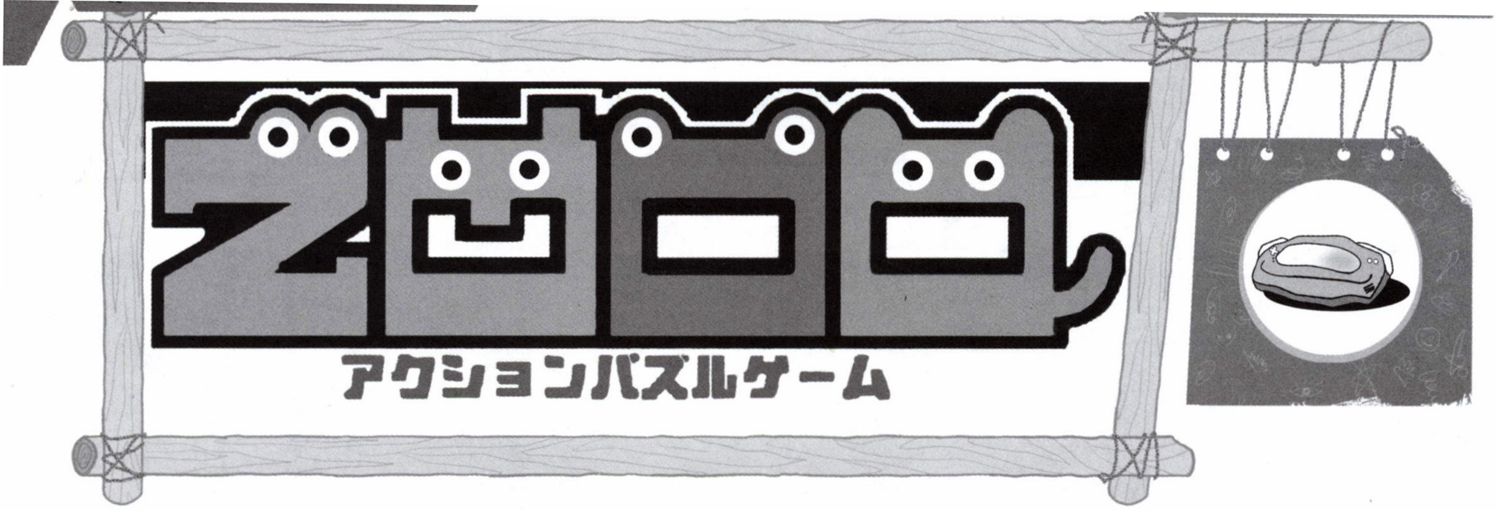


大学宿舍 醒目

一个游戏的最大乐趣在于众乐乐，这个千年前就已定下的道理现在都没改变过，大学的寝室，我想体验过这种生活的朋友一定会很怀念的，那曾经一起烂醉，一起爬回寝室的哥们，我想你肯定不会忘记吧~







去年各个机种上大作铺天盖地，无论画面音效都做的精美无比，让人无法拒绝。而就在这时，Nintendo 在 GBA 上发售了一款当时成为话题的小游戏合集《瓦里奥制造》，它画面简单却乐趣十足，让人一上手就放不下来，所有人的目光都聚集到了这款游戏性极佳的作品身上，不断的有人称赞这才是真正的游戏。是的，一款优秀的游戏并不需要有太多华丽的东西，最重要的就是要有让人欲罢不能的魔力，让人在游戏中感受到游戏的乐趣，而我们现在所看到的《Zooo》就是这样一款优秀的小游戏，相信很多以前玩过《大家来找茬》这类游戏的玩家都有过这样的经历吧，画面上的不同处还剩下一处没有找出来，而时间却一分一秒的过去，一帮人围在显示器前一边不住的埋怨其他人不仔细找，一边眼睛不停的对比画面上的两张图片，现在已经很少有游戏能给你这样的乐趣了，而我们这款《Zooo》能再次给你这样与时间赛跑的乐趣！



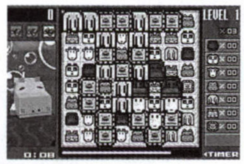
本作是 SUCCESS 会社和 MTO 会社共同推出 GBA 用《大众の软件》系列中一款非常有创意的 PUZ 游戏。这个系列的软件都在 3000 日圆左右，走的是廉价路线，而游戏类型也多以 PUZ 为主，其他还有《麻雀》、《ひょっこりひょうたん岛》、《俄罗斯方块》和《围棋》等都属于这个系列的。其实本作是移植自 PC 上的一款叫做《Zoo Keeper》的 FLASH 游戏，其他同类型的还有微软 MSN 上的游戏《疯狂钻石》，经常上网的朋友应该不会对这两款游戏陌生吧。现在有了 GBA 版，也就是说你无论走到哪里，只要带上 GBA 就可以玩上《Zooo》一把，而且和 PC 上单一的玩法不同，GBA 上还多出了其他 4 种全新的玩法哦！



与当初的 FLASH 版相比，我们这款 GBA 版无论是画面上还是音效上都得到了很大的提高，而且系统上也更加完善。以前只能在电脑上才可以玩到，现在由于 GBA 的便于携带，你无论走到哪里都可以取出 GBA 插上 Zooo 来进行游戏。游戏的背景音乐也从以前单一的一首变成了现在的 13 首，你不会再因为听来听去只听到一首音乐而感觉无聊了。还有就是 GBA 版的排行榜功能了，每一个模式都有自己的排行榜，这样就可以和朋友通过排行榜来一比高低或者炫耀自己的成绩啦。



做为一名动物管理员，我现在就来指导各位同学如何管理这帮四处乱跑的动物。开始游戏后，你可以使用手中的十字键和 A 键来指挥他们，但是每次只能指挥 2 只，也就是只能将这两只互换一下位置而已，只要将 3 只或者 3 只以上相同的动物排在一条直线上，这样我们就可以抓到它们并把它们放进笼子里了。我们动物园里有猩猩、大象、熊猫、狮子什么的总共 8 种动物，种类的话确实少了点，但是我们数量之巨恐怕在这世界上可以说是独一无二:）你要是不相信的话可以随便看下这边上的照片，还有哪个动物园的动物数量能跟我们比的？啊，只顾着吹牛忘记说正经事情了。咳咳，我们继续，只要你抓足你所在的园区要求你抓的数目后你就可以进入下一个园区，越是后面的园区要抓的动物也就越多，各位可要有思想准备呀。就这样抓动物自然简单，但是要是加上时间限制的话，就没有那么简单了，画面最下方的时间槽就是我们最为头痛的东西了。时间槽里的时间会一点一点少起来，虽然我们每次抓到动物都有奖励的时间，但是我们还是觉得不够用。如果时间到了你都没有把所要抓的动物抓齐的话那可就要恭喜你了，我们敬爱的园长大人就会亲自把解雇信递给你，并让你在解雇者名单上签下你幸运的名字。为了不至于太快接到园长的解雇信，我们自然有自己的门路，

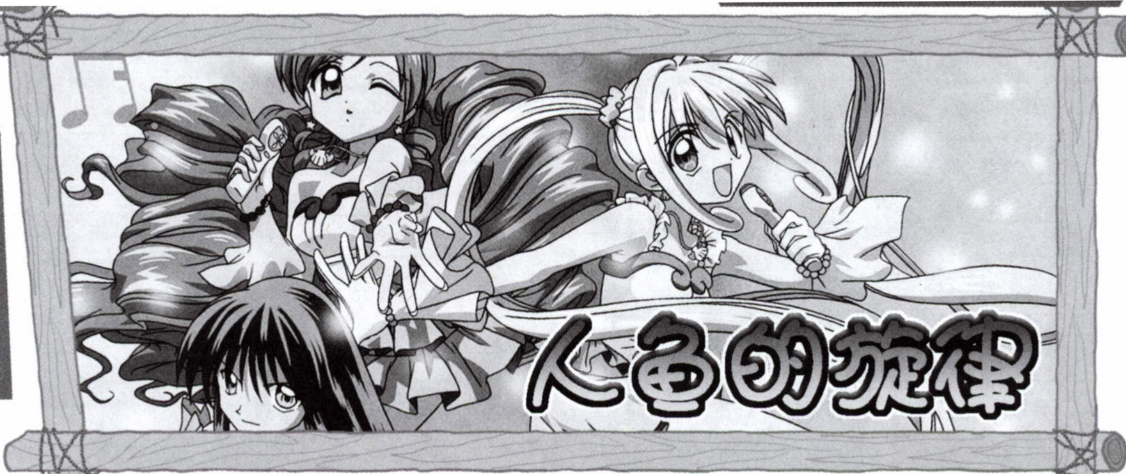


且看画面的左上方，那就是我们最为有用也是唯一的道具望远镜。这望远镜可不是让你偷窥来动物园参观的 MM 们的，而是用来察看画面上是否还有可以让你抓的动物的，而且用完一次就会消失，多么神奇的道具呀！刚开始工作的时候，你可以领到 2 个望远镜之后每取得 10 万分就可以再去领一个望远镜，每个人最多只能带 3 个，所以大家千万不用省，该用的时候就要用。根据管理员等级的不同，我们给于的任务也不同，高级的管理员可要跑 25 个园区呢，所有的园区管理结束后，你一天的动物管理员生活也就结束了。

管理员心得：1.千万不要打持久战，别以为在每一关消除的越多越好，其实应该是越快越好，因为每关结束都会给你奖励分，只要你能在一定时间内完成就能给你很高的分数，而时间拖的越久这个分数就越少，靠拖时间来赚分只会让你得不偿失。2.连锁消除也是提高分数的好方法，连锁的加分是成倍叠上去了，连锁消除的越多越长，你的分数也会越高，我就常会一次连锁取得 6 位数的分呢。有什么诀窍呢?那就是有变化方块就马上使用，这样可以减少画面上一种动物的数量，增加其他动物产生连锁消除的机会，还有就是尽量先抓画面下方的动物，这样也是一种增加连锁机会的方法。3.尽量多抓左边画面上的那只动物，每次进入新游戏都会随机变成 7 种动物中的一只，只要删除画面上那一种类的分数是乘 2 的，可谓是事半功倍。4.NO MORE MOVE 其实也是获取高分的一种方法，每次 NO MORE MOVE 的时候都会补给你一些时间和很可观的分数。5 其他也就剩下你的运气和冷静了，想要运气好古老的方法就是多做善事多帮助人（……）。而冷静就要注意千万不要心急，尤其是在中期出现粉红色的兔子的时候，和紫色的河马在一起很容易产生错误的判断，看清楚再行动。



为大家说了那么多，想必大家也大致上对这款容量只有 32M 的小游戏也有所了解了，别看它容量小，可是里面值得我们研究的可不少。GBA 版在日本推出后大受欢迎，于是在前段时间适时地还推出了 PS2 版，可见此游戏在日本受欢迎的程度。如果你感觉在掌机上玩腻了那些所谓的大作，绝对可以试试这款风格清新创意独特的小游戏——《Zooo》。



人鱼的旋律

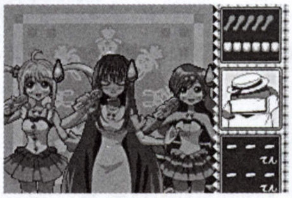
人鱼的旋律是 KONAMI 在 GBA 上推出的一款根据同名动画（剧情大概是 mm 们用珍珠的力量变身手持麦克风唱歌打败海怪之类的– –b）改编的音乐游戏。作为在 GBA 上少有的音乐游戏，又是制作音乐游戏经验丰富的 KONAMI 出品，游戏性自然是没的说。而且只要是玩过 BEATMANIA，POPMUSIC 和 DDR 系列的都能够瞬间上手。操作方式和 GB 版的 DDR 类似。看准时机按相应的方向键和 A，B 即可。游戏的音乐，画面和风格等等也均属上乘。值得一提的是本游戏可是全程语音的，游戏中还有动画，以 GBA 效果来说，可以说做得很完美了。不过本游戏是款绝对的女性向游戏！所以呢，哼哼……这可是有 GBA 的玩家们把 MM 的极品哟！不对不对！是有 GBA 的 MM 的极品！^_^！



KONAMI 的厉害之处就在于这几个模式每一个都有自己的特色，每个模式都能让玩家体会到不同的乐趣。当然，这些乐趣大部分都是针对 MM 而言。对男生而言，这款游戏的乐趣可就大不相同了，哦活活活……GBA 男生玩家的春天来了……



OK！下面让我们进入正题。在选好人物后会出现一小段该人物的动画，而且画面质量很高哦。大概是考虑到玩这款游戏的玩家大部分都是初心者的缘故吧，玩起来感觉难度非常低，哪怕选最高难度，对玩过 KONAMI 其它音乐游戏的玩家来说，仍就可以轻松通过。不过这样对 MM 来说无疑是能增加她们的投入度，又能轻松的过关，还能欣赏到自己演奏的音乐，绝对成就感十足！（无责任 YY 追 MM 方法一：在 MM 玩得不是很流畅而你已经能通过最高难度的情况下，给 MM 演示最高难度的歌曲，然后存储歌曲给 MM 欣赏，一定会令你在接受 MM 崇拜的目光的同时听见背景响起樱大战好感度提升的音效。搞不好人家再拜你为师，接下来就是危险又刺激的课后补习……哦活活活……众人：别理他！又在 YY 了！）人物在唱歌中动作也非常丰富，时不时的还会来个特写，让人有种看动画的感觉。演奏时画面下方还有日文卡拉 OK，活活，玩高兴了还能跟着唱两句，总之整个唱歌过程就像是在看一段动画 MTV 一样。当你创造了新的纪录的时候，你还可以存储这首歌曲，然后就可以在歌曲欣赏模式下观看，这个模式下人物的动作和特写都是重新制作，成就感和观赏性最高！



接下来说的是——就是这个游戏的 OPTION（众人：我晕！），没错，就是 OPTION。尽管游戏中有个专门的名称，但是它的作用……就是 OPTION 嘛！进入后能选择游戏的音效，背景和图标的样式，这就是我要说的重点。能选择背景和图标样式的游戏也有不少了，像是黄金太阳口袋妖怪之类的都行，不过那些游戏仅仅是换个花纹，换种颜色而已，而这款人鱼的旋律则是不同，供选择的都是经过认真绘制的各种背景，什么小猫小狗口红蛋糕等等的，足以让 MM 们双手攥拳抱在胸前，两眼放光，然后大叫：“好可爱呀！”咳咳……忘了说了，由于这绝对是针对女生设计的，大部分（汗，为什么不说全部……）男生完全可以跳过此段。好了，接着说，还有就是图标，在本游戏中根本没有指针类的图形，所有指针，图标完全由兔子呀，章鱼呀什么的东西代替。而且样式都制作的粉可爱（此处要读 nai，四声的呦！）粉可爱的呢！（无责任 YY 追 MM 方法二：记下 MM 喜欢的背景和图标，按照背景和图标的风格给 MM 买东西。绝对投其所好！MM：“你怎么知道我喜欢这种样式的？”玩家：“呵呵，我们心有灵犀！”众人：“吐！臭屁死了！”PS：刚刚走掉的男生们，没有看到此秘籍吧，哇哈哈哈……让你们走！）就是这个 OPTION，绝对能让 MM 们和刚刚留下来看完此段的男生们（全留下来了？……膜拜！）换各种背景图标换得不亦乐乎。顺带说一句，官方宣传的时候也是以此为一个卖点呢，这还是我头一次看到把 OPTION 作为卖点来宣传的游戏呢。

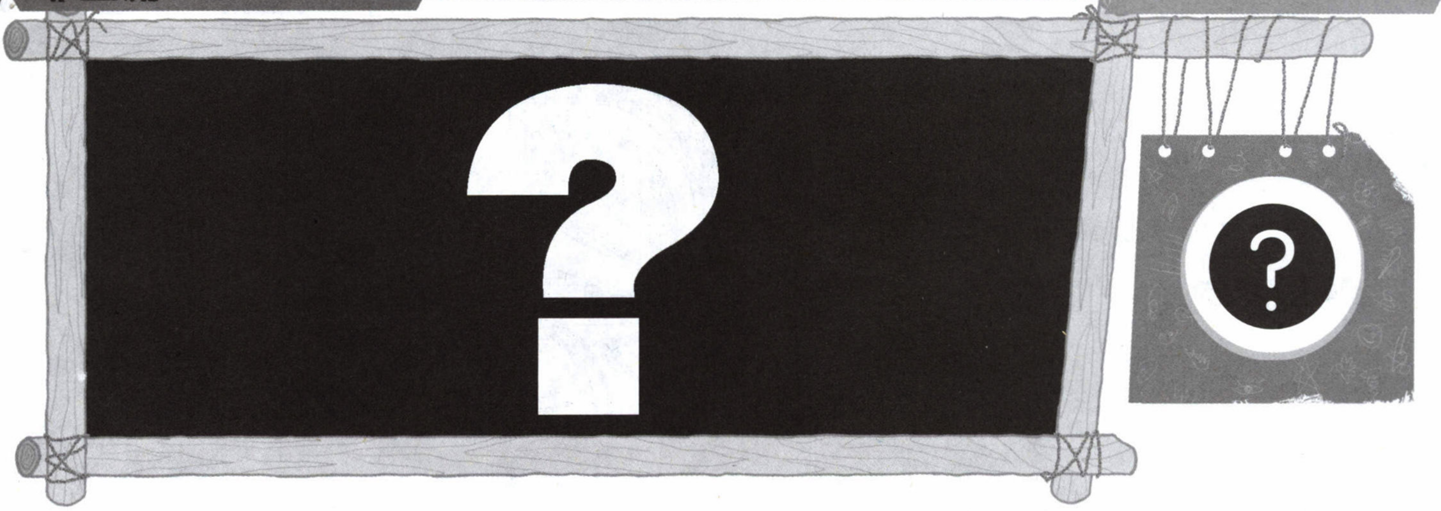
本作的另一大特色就是有自编歌词模式。在这个模式下，玩家们能自己输入日文的假名来编辑一段歌词，再由游戏中那只叫做**ヒッポ**的生物演唱。虽然有格式的限制，不过因为是自己编辑，所以自由度非常大。我试着把一些动画歌词和著名台词编进去，再配上游戏中那**ヒッポ**的发音，实际听起来的效果非常搞笑。（无责任 YY 追 MM 方法三：前提是玩家的日文水平要高，将各种想对 MM 说的话编辑成歌词，再放给 MM 听，结果……必是 MM 爆笑，没办法，歌曲和**ヒッポ**的发音太恶搞了！不过放心，友好度升高是必然的！）

呼……说了这么多东西，好像就是没有提到音乐游戏之魂——手感和爽快感……实在没什么好说的，算是中规中矩吧，其实这已经不重要了，这主要是因为这款游戏不能单一的把它看成和 BEATMANIA 等系列一样的音乐游戏。人鱼的旋律作为一款改编自动画，面向女生的游戏，有着太多自己的特色。应该说是属于休闲放松的游戏，这样虽然会令许多追求高难度的音乐游戏爱好者失望，但是相应的，它能吸引更多的初心者购买这款游戏，并且的确做到了，游戏画面和音乐水准非常高，以及各种细节的处理，都能让人产生把它买下来的念头。特别是对 MM 很有杀伤力！所以说各位想用游戏来把 MM 或是讨好女友的男生们，还等什么！买这款游戏，绝对错不了的！



非主流

■机种:? ■类型:? ■厂商:? ■发售日:? ■文:平城球圣



"这游戏完全不能行啊,眼镜做的人设,怎么看都象机战,连头都是抛光的……"

这是N久以前一位朋友对这款游戏的评价,搞得我一直不能进入状态。

信玄:"来了吗?谦信的本阵终于出现了啊,啄木鸟之嘴,出动"

谦信:"只有这种程度么?对于毗沙门天化身的我,你认为这种攻击有效么,哦活活活,去死吧"

信玄:"啊啊……看我的四如真言,疾如风……"

谦信:"哦,跑得这么快。"

"哇",突然从梦中惊醒,好在是做梦啊,要不然这游戏就废了。于是迫不及待的打开机器要验证刚才的一切。开机,一阵等待后出现了一面黑色的军旗。再一阵等待,一个图案出现在了军旗上,嗯嗯,看来是了,日本战国的家徽果然比三国时候的好看啊。"等等,这个图案……不是眼镜的厂标么?"朋友的话打断了我的思绪。"我KAO!眼镜也太能YY了吧,这个先不管,还是看CG先。"嗯,典型的历史SLG的开场CG啊,"那个是浮世绘吧,……哦,居然变成扇子了,创意还不错嘛?"我喃喃到,"哇,扇子居然飞了,这动作是谁设计的,故意作成蝴蝶飞舞状,874到死啊",然后,信长终于出现了,那额头,果然是抛光的啊!开始担心某人的忠告了。还有白忍者啊,呵呵,那个蒙面的人是谦信吧?川中岛的激战啊,信玄的家徽被砍了啊,刀要砍到信玄了啊,等等,信玄怎么可能用扇子就挡住谦信的刀呢?实在是……难道《战国无双》的人设是从这里得到灵感的么?

终于可以开始了,剧本还很多嘛,先看看:

天文十年 战国乱世(西元1541年):随着天皇和将军家权势的衰弱,各地大名纷纷崛起,日本正式进入了战国乱世。武田信玄流放了他的父亲信虎,毛利元就击败了他的夙敌尼子家。而远在关东的相模国,一个叫北条氏康的年轻人继承了家督之位。

永禄三年 群雄割据(西元1560年):在如岚的乱世,天下早已动荡不安,先一代的名将逐渐退出了舞台,年轻人开始显示出自己的活力。这一年,尼子晴久突然暴毙,骏河、远江、三河三国的守护,朝廷的治部少辅死在了进京途中,陪葬名将有二十多名,而造成这一切的,只是尾张国一个被称为"天下第一大呆子"的年轻人。

元龟三年 信玄上洛(西元1572年):因桶峡涧一战而天下闻名的信长,如今做起了和当年义元一样的梦,但强大的对手一武田信玄一终于出现在他的面前。这一年,信玄和他天下无敌的骑兵踏上了进京的道路。

天正十年 本能之变(西元1582年):长条三段,武田氏终于消亡。天下统一似乎近在咫尺,然而随着一声"敌在本能寺"的号召,火烧圣山比睿十年后的信长终于也消失在熊熊的烈火之中。

庆长三年 关原前夜(西元1598年):带着没有攻下朝鲜的遗憾和对幼子前途的担忧,丰臣秀吉这位"战国第一出世者"唱着"我如朝露降人间"离开了人世。三年后,秀赖的监护人,加贺大纳言前田利家的突然去世使野心勃勃的德川家康终于看到了曙光。决定日本命运的一战即将到来。

这剧本相当专业嘛,哦,还有一个剧本是什么?

"年代不详(西元XXXX年)"

这也太偷懒了吧!不详的剧本拿来做甚?不管,先进去试试。我KAO!1430名武将(某友:你怎么知道的?这个是某知情人士透露的),可以选这么多人啊,这个,不是整张的日本地图么?还可以自动缩放,但还是喜欢啊。原来是即时战略的啊,之前的担心烟消云散了。

还是先发展吧!一起开发吧!N久以后,"差不多了",某人催促到,原来是我睡着了。已经有这么多米了啊,开始增兵,一起上吧……秀次这小子竟想浑水摸鱼?!给我滚,直接选择放浪把他KO掉。嗯嗯……居然又睡着了,足立出兵了,好象是朝浅井家去了,机会啊。调查一下先,你丫居然只留800佣兵守那么大一京都,呵呵,5000兵送给你,给我败啊!喂喂,怎么我会输呢?S/L大法召唤,居然还是输了。再研究一下系统,嗯嗯哦哦,原来在我去京都的路上,京都居然平白的多出了8000多民兵。还有民兵这一说,而且不要钱,谁叫我在农闲时出兵呢。自认倒霉了,这次我送你20000,去死吧!义辉!呵呵,没想到这么快就打到京都了,这剧本还真是好啊。接下来,平定近畿吧。

近畿差不多平定完了,下一个目标,尾张的风云儿,织田信长见参!嗯,信长呢?我记得刚刚还看到他来着,怎么一会儿就消失了。还是用列表查找吧!我记得他的居城是清洲来的呀,怎么是武田的旗呢!不祥的预感,查找之前的消息中,信长……你丫果然是被武田灭了啊!好,下一个目标就换你了……

哦耶,本州终于统一了啊,大感动,下面是四国和九州了。我发展先。"你不是有30多万兵了吗?怎么还不打呢?",朋友困惑到,"我要先把楼船之类的发展出来啊,要不然怎么去九州"。"岛津打四国的时候好象没用什么楼船啊"。这个,沉默半晌后作恍然大悟状,原来不用什么楼船啊,还真方便。但是,这30多万的步兵怎么能横渡濑户内海呢?我一定要看个究竟,于是我化身为一名足轻,跟随部队来到茫茫的海上,正在感叹这游戏的设定就是好,还能在海上走,却突然发现自己居然沉下去了,然后挣扎、挣扎,再然后…………我又醒了,原来还是在做梦啊!

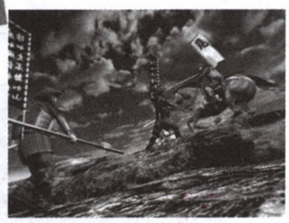
再看了看床边的机器,却已然是打开的啊,不禁流下一滴汗。

有兴趣的玩家不妨再帮我验证一下如何:p

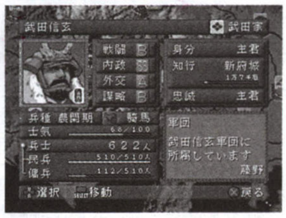
对了,这个游戏的名字叫¥%※#◎!

参考图片

答案可以随调查表一同寄回或者直接发邮件至zhanfan@cbigroup.com来参加非主流特设的抽奖~:)

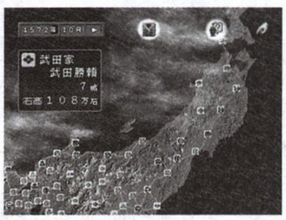


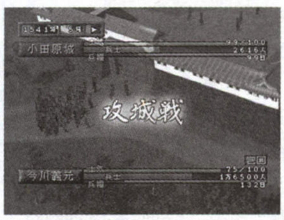














这里介绍的魔剑是 ATLUS 出品的一个很另类的 3D-ACT 游戏。1999 年在 DC 上推出第一版《魔剑 X》,2001 年推出了 PS2 移植版《魔剑爻》。两个版本区别不小,所以不能看作单纯的移植版。

这个游戏基本可以视为 ATLUS 积累 3D 经验的作品,缺点与优点都很明显,但是具备其他任何 3D-ACT 游戏都没有的独到创意。所以依然值得作为二线游戏介绍。虽然笔者是 atlus 公司的 fan,但诸如 round 那样真正的垃圾,还是不值一提的。

这个游戏独有的特色在哪里呢?

独特系统——“Brainjack”



这个创意很有想法,而且至今为止,还没有看到过别的游戏里有完全相同的系统。

“Brainjack”是头脑粘合的意思。意思是将一个人的意识转移到另外一个人的身体里去,占据了原有的意识,使之变成另外一个人。

这个是游戏里给出的解释,表现在游戏里,就是玩家控制的主人公可以不断地变化,通过占据新的身体来变强和习得新的能力。

游戏中会提供一些 NPC 人物和 BOSS,玩家可以选择是否占据其身体,每一个身体的能力特征、拥有技能都完全不同,也因此带来了游戏技巧的不同。同一个 BOSS,玩家可以选择用完全不同的战法去攻克,比如采用速度形的身体或是力量型的身体。



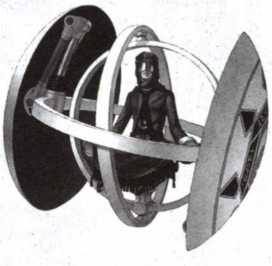


PS2 版相对于 DC 版做了很大的改动,每一个身体的技能总数增多,而且技能和 DC 版完全不同。每一个身体都具有了同步率的设计,通过战斗获得经验来提高同步率,觉醒新的技能。同步率 100%以后该身体的能力值还会显著成长。因此比起 DC 版来 PS2 版还多了育成的要素。

Brainjack 系统也被用来巧妙地组合在剧情和路线分支当中。一个是身体的获得和能够进入的场所挂钩,因为每一个身体原本都是活生生的人,他们的记忆里隐藏着一些只有自己知道的秘密,占据其身体以后才能通过探知其记忆来获得。具体在游戏里的表现就是有一些特定的门锁,只有使用特定身体的指纹才能开门;很多隐藏地点要从特定的头脑里获知其位置地点——游戏里得到特定的身体以后,就会在地图上标出新的地点。然后是与剧情产生联系,因为 Brainjack 是将主人公的意识覆盖到新的身体大脑中去,也就是杀死了对方的精神,因此如果强占善意人物的身体,会使玩家走上邪恶的路线。游戏一共安排了 5 个不同的结局,其中有传统意义上的正派结局,也有助纣为虐的恶结局。作为一个 ACT 游戏来说,剧情上的分支是异常丰富的。游戏的难度也通过 Brainjack 系统来得到了合理的调整。使用某个身体很难战胜的 BOSS,换一个身体就可能轻松取胜。



出色的剧本



作为一个 ACT 游戏来说显得有些奢侈了的人物和世界观设定。这样的设定作个 RPG 也足够了,虽然动作游戏剧本如何并不是重点,但有个好的剧本总能够使得玩家在玩的时候更投入吧。故事背景放在处于能源危机阴影下的世界,整个欧亚大陆陷入动荡。美国为了解决能源和饮水的问题趁机进一步向亚洲扩展势力。这是美式 ACT 里常见,但在日式 RPG 里就很少见的现实世界为背景的剧本。

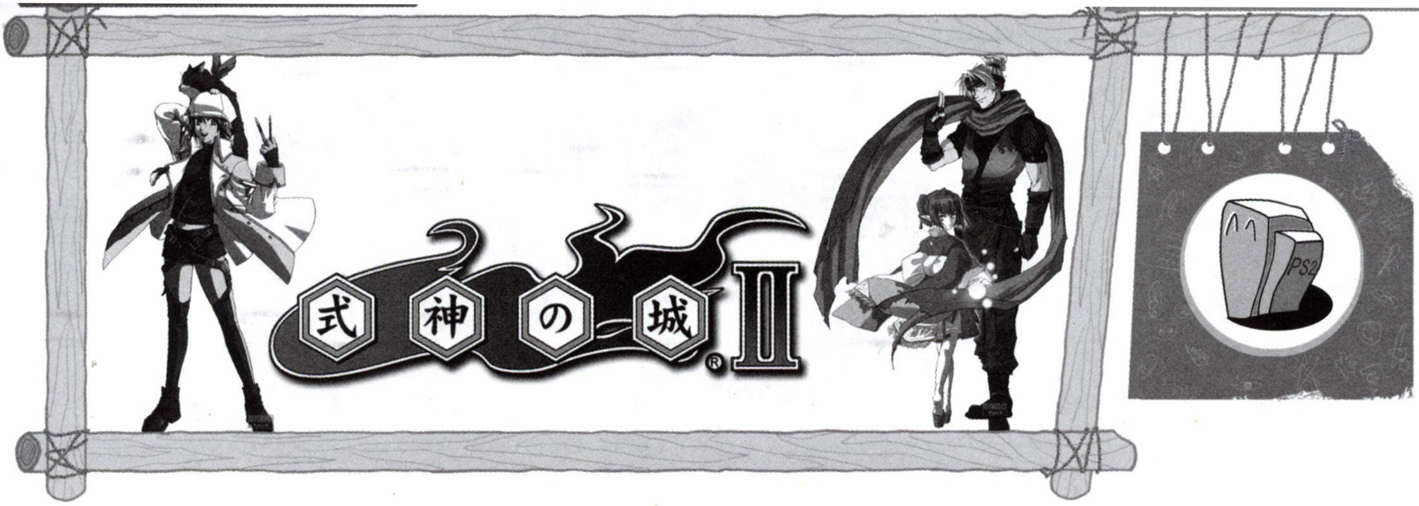
美国的势力扩张触动了自古以来就存在的秘密组织“封剑士”。封剑士是一群采用了古老的修行法锻炼的战士,暗中维护着欧亚大陆的平衡。他们查出了动荡的源头来自叫做“三叶会”的组织,其成员其实是早年分裂出去的异端分子,使用封剑士的力量在全世界有计划地制造混乱,现在已经成为了规模超乎想象的巨大组织。三叶会通过注射特殊药剂发展会员,全球许多政界要人都成为了三叶会的成员。面对世界规模的对手,以秘密财团为中心的封剑士组织需要寻求更强的力量。作为对抗计划的一环,“魔剑”被开发了出来。



游戏的主人公其实就是这把魔剑,其真实身份是具备自我意识的人工生命体。具有入侵人类大脑侵占宿主精神的能力,不仅可以探知宿主记忆中的秘密、使用宿主的能力,而且通过刺激大脑腺体和神经调整,令肉体发挥 100%的潜力。封剑士组织希望通过以魔剑占据三叶会干部大脑的方式,达成直接暗杀所不能达成的目标。为此封剑士当中一批最优秀的战士自愿从此变为植物人,将自己千锤百炼的身体供给魔剑战斗之用。



除去以上二点外《魔剑》还有一些别的可圈可点之处的(比如个人就很喜欢音乐风格),这里就不再详谈了。虽然是很老旧的游戏了,但只要玩进去,绝对可以体会到一些在别的 ACT 游戏里体会不到的东西——这就是为什么《魔剑》进入非主流栏目进行介绍的根本缘故。如果读者哪天在游戏店里有幸能见到一张 PS2 版的《魔剑爻》的话,不妨一试。

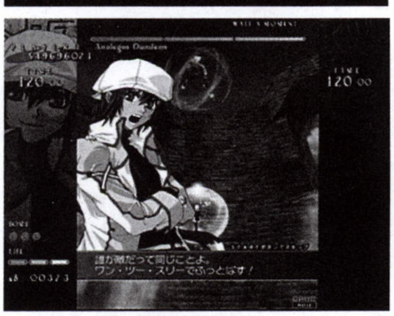


自买 PS2 后,很久没玩到出色且耐玩的射击游戏了而本作的出现使得我眼前一亮,有着 1 代的出色表现,2 代同样给我带来了在请林爽快感！本作是由 alfasystem 预先在街机上发表的 STG 游戏,由于街机版的大受好评,先后由 TAITO 把它移植到 NGC,PS2,DC 和 XBOX 上,实现了全机制霸！看来 TAITO 在这个游戏上可以大捞一把了!!

下面就有我 STG 之神琴酒来向大家介绍这个游戏。(莱因:哦咳咳！记得上次哪个人在玩 1945 时候……啊！有人要杀人灭口呀！)







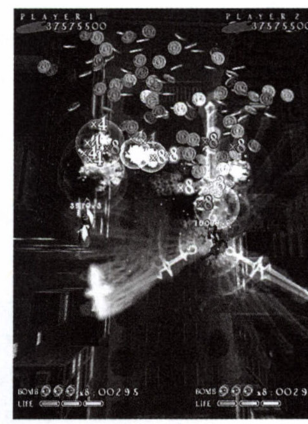
先来解释一下式神的意思,式神:被人类操控的超自然生物。式神的种类相当多,等级也很繁杂。这里就不详细解说了(其实我也不太清楚)。某些灵力高深的式神是代代相传的,比如父亲去世之后,他的儿子或者弟子便会自动得到操作式神的权利和能力。而本作的主角就是操纵各种式神进行攻击的。

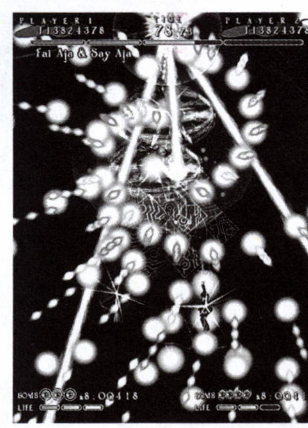
本作故事的背景被设置在未来的 2006 年,那时候正是人和神相互竞争的黑暗时代！2006 年 12 月,在东京的废墟处的上空,突然出现了 1 个巨大的"门",在"门"的里面漂浮着一座全长 40 公里的被称为扭曲之城的船城。而在并不遥远的将来,众神与人的最终决战相对应的地方出现了武具之城。人们在与众神的战斗中锻造出了神狩之武具,新的战斗开始了 0_0 没有魔术能力的退魔术师玖珂光太郎(16 岁),担着一名少女在即将倒塌的大厦上飞奔 0_0 在将那怪物一样的众神击倒后,玖珂绝望的向巨大的空之城眺望!!

本作的 6 位主角:少年侦探"玖珂光太郎",巫女"结城小夜",拿着黄金枪的魔女"ふみこ.O.V",以及来自异世界的热血少女"Nigi Gorgeous-blue",可变身成狼的硬派侦探"日向玄乃丈",使用三把仁王剑的"金大正",视光太郎为对手的美国忍者"Reader Sasuke" 等人,还将加入街机版的隐藏角色"小文子"参加战斗,可说是十分有趣。

而本作的 BOSS 也十分的富有个性,在全部的 5 个 STAGE 中,我们会遇到 5 个与众不同的守护者:第一的守护者**アララクラン**,第二的守护者**アノレゴスダンデオン**,第三的守护者持有光之剑的哥哥**ファイセイジャ**持有炎之剑的弟弟**セイエイジャ**,以及最后的守护者堀口**ゆかり**。还有令人意想不到的最终 BOSS 少年侦探"玖珂光太郎"的哥哥玖珂晋太郎。

式神**の**城 II 精彩的人设加上华丽的画面,还有能抵消和减慢敌方子弹的式神,真是难得一见的佳作,而且本作不同角色之间的式神能力更具特色:有主攻型的、护身型的、还有可以抵消地方子弹的。每位角色的式神还有一和二两种不同的能力可选择,令游戏更耐玩,玩家选择更丰富多彩！





记得 PS2 上的《怒首领蜂-大往生》中,自机的中招判定只有一点,所以能在枪林弹雨中找得一线生机,但对于非射击高手来说,危机时很难掌握这一点中招判定。式神**の**城 II 也有一样的设计,但做得更细致和体贴:当子弹在自机身边擦过或快命中时,自机会变成红色,这种状态下发出的子弹会杀伤力大增！而自机的"星命点"就会发亮,令我们更好地掌握和更从容地躲避！式神**の**城 II 的背景用 3D 画面构成,虽然颜色没有彩京的 STG 艳丽,但和游戏深沉的故事背景很合衬。

总的来说,这款游戏很值得我们射击 FANS 一试,各方面都很到位。但缺点还是有的,例如 BOSS 都比较少和单调,远远没有彩京里的 BOSS 那样多变。不过跟现在大部分的射击游戏相比,绝对是佳作！

另外在 PS2 版中,除了将搭载与街机版一样的"街机模式(Arcade mode)"之外,另外还有"练习模式(Practice mode)"与"BOSS 攻略模式(Boss Attack)"等等,另外还将有可以让玩家欣赏游戏 DEMO 的鉴赏模式及 GALLERY 等内容。而且官方也将在网站上举办一个网络排行榜的活动,玩家只要将街机模式中过关后所得到的密码输入到官方网站中,便可以知道自己的网络排名成绩,对于对自己技术有信心的玩家来说,想必又多了一个让自己努力追求高分表现的动力吧。


限定版所附赠精美人偶



北へ。
Diamond Dust

我是一个住在关东的大学生
而我高中时代的朋友都进了北海道的大学
关东暑假里炎热的天气
使我决定去凉爽的北海道度过这个夏天

“过来玩吧，在我这里住！”
在这样像开玩笑的话语中
我开始了我的北海道之旅

住在车里和死党家……
体验着旅行的快乐
享受着沿途优美的风景
在美丽的北国等待我的将是……

札幌，北见，函馆，带广，旭川都留下了我的足迹
有名的观光地，拥有美味的食店都保存在我的记忆中
一个偶然的机会，我遇到了她……
我才发现我的整个旅程都是为了和她相遇而展开

广井王子在DC上的名作《北へ。》在PS2上发售了它的新作《北へ。~Diamond Dust~》。做为一款恋爱AVG，它的名气不如《心跳回忆》，同为广井王子的作品，大家对它的认知几乎不到《樱花大战》的一半。但每个接触了它的人都不会再忘记它带给自己的那份甜甜的滋味。不像《心跳回忆》带给你的是青春的梦想，不像《樱花大战》带给你的是热血和柔情的交融，它带给你的是一种平凡到不能在平凡的东西——一个阳光明媚的下午，一个无意的相遇。没有浪漫的剧情，没有死去活来的誓言，只有那份甜甜的滋味。

著名插画家NOCCHI那充满阳光感的人物，以及那些绝对值得珍藏的音乐和广井王子的剧本一直都是《北へ。》系列吸收固定FANS的重要因素，也是系列作品的重点。NOCCHI一向是以可爱的少女闻名，在本作中5位新出场的女孩的形象设计比起前作来说更阳光更健康，将人物性格在外貌上表现的非常完美，绝对不是一些人所说的LOLI味道过重。游戏里的音乐是这款游戏的精髓所在，音乐作者池 毅虽然不被人熟悉，但他所做的音乐绝对是一流的。不论是每位女孩的音乐还是各地各风景点的音乐，都能做到和实景拍摄美丽的场景相融合。看着美丽的场景听着动听的音乐，你会觉得这是一种享受。原作广井王子的剧本绝对是作品中不能缺少的灵魂，要把自己想要表现的东西完美的在游戏里表现出来本身就是件很困难的事，但广井王子每次都做到了。他的确把那份平凡，轻松和爱送到了每一个玩这款游戏的人心里，同时把北海道美丽的风光展现在大家面前。

系列还有一个特点就是游戏里所有场景和地点都是在北海道实景拍摄的（可恶的广井，玩够了吧……），而且所有景点和商店在游戏里全都留有真实的联系电话（广井！你收了别人多少广告……）。本作同时还可以延路收集每个地区公路站的印章，一共70个，要收集齐可是很不容易的哦。这些看来只能留给那些有条件去北海道旅行的人研究了。没条件的人就用那些各地风景点的照片来一次北海道之旅吧。

北へ。~Diamond Dust~

现实中的北海道面积占日本国土面积约5分之1（1,121.12平方公里），位于日本列岛北方绮丽、广阔的岛屿北海道，四周被海洋环绕，绿意昂然，拥有得天独厚的自然环境，是满载魅力的大地。北海道的美食当然首推各式各样新鲜肥美的鱼贝类料理。墨鱼、海胆及螃蟹等高级食材的时令约在每年的春夏之交。秋季则是秋刀鱼、鲑鱼、各式鱼卵及腌鲑鱼子的盛产期，鳕▮、冰下鱼等的时令则在冬季。而大多鱼类都是在初秋到冬季时期最为多脂肥美。

北海道的一年四季都有迷人的花季，不胜枚举，这也是北海道闻名世界的原因之一。



茜木 温子 CV.石原 绘理子

生日:8月2日 生日:狮子座 年龄:20岁
身高:155cm 血型:O型

函馆的早市上，茜木鲜鱼店的老板。在市场里很有人气。



原田 明理 CV.渡边 明乃

生日:2月23日 生日:双鱼座 年龄:17岁
身高:150cm 身高:O型

为家计所困扰，爱笑的美少女。



白石 果铃 CV.高桥 裕子

生日:6月23日 生日:巨蟹座 年龄:15岁
身高:148cm 身高:A型

因为身体虚弱，长时间住院疗养。喜欢童话和HP制作。



北野 スオミ CV.天濑 まゆ

生日:10月1日 生日:天平座 年龄:17岁
身高:157cm 身高:B型

父亲是日本人，母亲是芬兰人。スオミ——芬兰语“湖与森之国”，混血美少女，说一口饶舌的日语。



朝比奈 京子 CV.能登麻美子

生日:2月5日 生日:水瓶座 年龄:21岁
身高:162cm 身高:B型

大学电影研究会成员。



非主流

机种:PS2 类型:SLG+RPG 厂商:IDEA FACTORY 发售日:2003年5月8日 文:LALA





《混沌时代3——时之封印》，作为一个2003年中期出品的二线游戏，大概已不能在玩家心中留下什么印象了，在大作纷至沓来的今天，回头去看作品，却能从中发现很多独特的乐趣，游戏拥有成熟的世界观，新颖有深度的系统，精美清新的画面和难得的完美主题歌等值得探索和回味的部分。游戏的主要模式是SLG，通过扮演君主来统一天下，同时收录了RPG模式，两者互动，可谓乐趣无穷。

RPG模式系统简介

行动规则：本作的RPG模式借鉴了《北欧女神》的做法，用手柄右边的四键表示四个同伴，按下相应的键，就会发动相应人物的攻击。攻击采用时间槽系统，速度快的武将先攻击，时间槽累计满一圈后，数字显示1，此时就可以攻击，若不攻击则时间槽继续累计，到2，3，依次类推一直到6便不再累加。越强的攻击，需要的时间槽数字越高，而时间槽一旦使用，就立刻清0重新计算，速度快的武将，时间槽增加的速度也快。

位置：菱形的站位让武将的选择有所区别，一般说来，前排的角色攻击力最强，但也最容易受攻击，适宜皮厚肉搏型角色；中间两位适合辅助攻击或者恢复角色，速度要快；最后的位置最好留给强攻型的魔法师，因为后卫的攻击力虽然孱弱，却不易受打击，适合强力魔法发挥而不至于被打断。

技能使用：每个角色都有自己的技能，当时间槽达到特技所需要的量时，按住武将对应键一定时间，武将就会进入蓄力状态（身上放出气），这时输入相应的指令就能发动特技或魔法，输入失败不作行动；当时间槽大于1时，一直按键不放，则武将会使出自己的得意技（一般来说是该武将技能列表中对应时间槽等级的第一项）。战斗中按start可以察看技的指令与必要的时间槽数值。

道具使用：角色进入蓄力状态时，按下L1调出物品栏，选取要使用的道具，然后按下使用对象对应的键。

逃跑：时间槽至少有1，然后进行蓄力，在蓄力中按R1键，有时逃跑会失败，BOSS战不能逃，积攒的时间槽越高，逃跑越容易。

寻找同伴可以说是RPG模式最大的乐趣所在，找到强力同伴的欣喜是巨大的，同伴的获得要靠和在塔中走动的人对话，塔中的人分三种：天使，披斗篷的人和其他。和天使对话有三种后果：补充HP，战斗，加入。好的天使能攻能守，对战斗帮助很大，同时还可能带有超强道具，比如圣枪**グンゲニル**。与披斗篷的人对话有四种可能：给钱（5000到





100000不等），给道具，加入，战斗。这种人是绝对要去对话的，因为很多特殊职业都藏在斗篷下面，一旦获得这样的同伴，战斗可谓非常轻松，比如我第一次获得的死神**プラーナ**。与其他人对话有两种可能：加入和战斗。这种人一般从外表可以大概分辨出职业，同时也是鱼龙混杂的情况，即可能出现超强的特殊职业，也可能收到潜力只有8的垃圾人物……

收到的同伴是非常多的，但并非人人都可上战场，要进行仔细的区分和甄别。注意俊敏（速度），这个能力是人物天生的，无法通过潜力提升，因此最好一开始就选择俊敏高的角色。在游戏的开始，电脑会要求你编辑十名初始武将开始塔中冒险，这里不必太认真，专精于一，两项职业特征就可以，比如战士就努力突出攻击力，忍者努力突出攻击和速度，魔法师突出知力等。初始武将只能作一时之用，随同伴的增加和游戏内容的推进，他们中绝大多数甚至全部都会下岗，因为他们的基本能力普通，技能不够





强，也没有高级道具，更重要的，他们的潜力都太低了，只有20。

潜力是决定人物是否好用的关键因素，游戏中收得的同伴根据潜力高低分为四个档次——垃圾：潜力8，看都不用看，永远的板凳；普通——潜力20，但其中偶尔会有拥有出色技能的人物，实用性反倒超过下一等；好——潜力30，美中不足的是他们往往是眼睛里只有钱的佣兵，技能和道具都很平常，实用性不大；优秀——潜力40，这样的人才将构成登塔的主力军，最重要的是，所有的特殊职业都属于这出色的一批，好好寻找吧。潜力的培养是根据人物的技能和使用倾向来进行的，如果一位魔法师在战斗中多次使用魔法，那潜力就会侧重于精神，知性的成长，相反，如果这位魔法师在战斗中多次参加肉搏，则潜力就会加到力量上去了。潜力有上限，在人物状态栏中可以看到（后面的数字表示当前能力的实际大小）每项能力达到31就不再成长，此时只能靠道具和装备加成。而不同的人物，初始能力也不一样，寻找初始能力强，潜力又高的同伴才是最好的。当然，也不是一切都由潜力说了算，还要考虑技的强与否，强力的技能对战斗帮助极大，尤其是出色的个人技能，这样的技能只需要时间槽4就能发出，实用而高效，一些与SLG模式剧情相关的人物往往拥有出色的技能，比如**メトロノーゼ**的技“天魔烈火斩”是多重攻击，和SLG模式中的男主角阿尔弗雷德（**アルフィルト**）类似，威力很大。但弱点在于潜力不高，只有20，如何取舍就看玩家自己了。

另外需要注意属性相克问题：火对风强，对水弱；水对火强，对土弱；土对水强，对风弱；风对土强，对火弱；光与暗属性互克。

剧情提纲

第一章 新国王诞生!

ラディア王子阿尔弗雷德（アルフィルド）给好友祖尼（ジュネイ）扫墓后，遭到四名黑衣人袭击，这时威雷斯（ウェレス）赶来助阵。在威莱斯家，其妹蒂法（ティーファ）约阿鲁在拉蒂欧鲁（ラディオール）之树下谈话，出屋向右走，在道3向上就到达拉蒂欧鲁的树。在那里，蒂法向阿尔弗雷德表达了爱慕之情并送上一个护身符（お守り——重要剧情道具，一定要保管好）。

在ゼノン教国，听到黑衣人奥尼基斯（オニキス）报告后，首领巴盖姆（バーゲム）认为拉蒂亚有了一定的战力，要趁现在剿灭，派阿布多马（アブドマ）进攻。

作为王子，阿尔弗雷德代替病中的父亲领兵抵抗。正式进入SLG模式，开头的四支部队根本没必要，解散两只，将骑士和天使骑士编作一支，可以在初期横扫地图，剩下一支备用，也可以做点支援。

攻下加里昂（キャリオン）后，埃尔非斯王已经不行了，阿尔弗雷德即位国王。

赛农教国，教皇蒂洛斯（デュロース）得知先头部队战败的消息，任命巴盖姆为队长，继续进攻拉蒂亚。

第二章 英雄的归还

妖精族，盗贼团，圣骑士团以及左下方的赛农海王军是本章的敌人，建议一开始就灭掉圣骑士团并说得白骑士，为以后的战斗打下基础。同时守好交通要道，令其余几个势力互相竞争，自己快速发展，一举灭掉海王军。

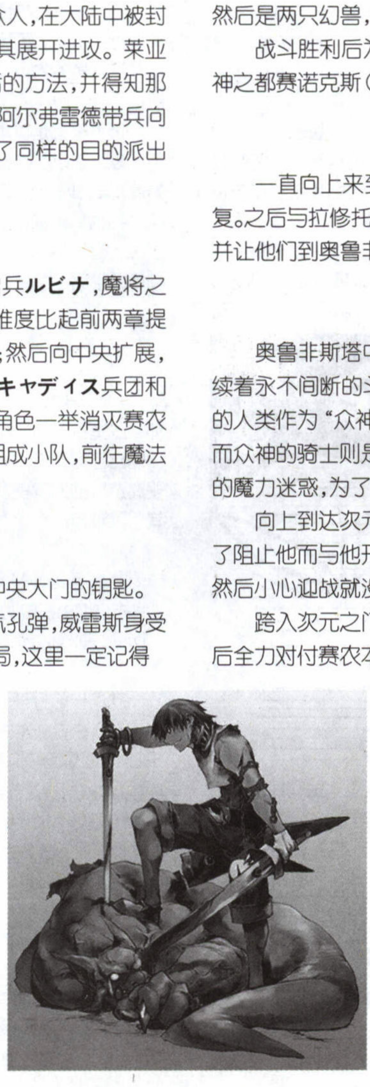
现在拉蒂亚军制压了大陆南部。前往探索（格莱利欧グレリオ城）。一直向前见到莱亚，威雷斯与之动手后被莱亚打倒。在梦中，他看到了被称为揭开封印钥匙的"命运王子"出生时的场面。莱亚告诉众人，在大陆中被封印着巨大的力量，赛农教国害怕拉蒂亚得到这力量而对其展开进攻。莱亚当时离开战场就是受先王所托，前去调查让这力量复活的方法，并得知那力量正沉睡在东南的小岛歌亚ゴア。为了寻求这力量，阿尔弗雷德带兵向大陆中央进发，寻找去往歌亚的道路，而赛农教国也为了同样的目的派出了赛农骑士团。

第三章 伤痕累累的战场

キャディス兵团，赛农骑士团，魔法同盟ザーグ，僧兵ルビナ，魔将之民，超力军团ドヴァ和水将ケルケロス是本章的势力，难度比起前两章提升不少，可用三支部队先强攻下魔将之民和僧兵ルビナ；然后向中央扩展，灭掉实力较弱的超力军，守住路口发展一阵后，再消灭キャディス兵团和魔法同盟，同时守住河口封住水将，最后集合所有强力角色一举消灭赛农骑士团。全灭敌军后，阿尔弗雷德，威雷斯，蒂法和莱亚组成小队，前往魔法都市探索，寻找去歌亚的方法。

第四章 再见朋友!

进入城中，在右下方的牢屋解救几名同伴，并得到中央大门的钥匙。打开正上方的大门，战胜4名赛农海王军后，敌人使用气孔弹，威雷斯身受重伤，阿尔弗雷德与奥尼基斯单挑（如果想看到完美结局，这里一定记得装备上お守り）奥尼基斯长时间无动作就要马上回复，他的6级必杀技能扣4600左右的HP，一不小心就会挂……胜利后出城时，阿尔弗雷德被奥尼基斯的未婚妻刺杀身亡……威雷斯成为拉蒂亚的国王代理，不及悲痛，他就踏上了新的战场……



第五章 时之封印

威雷斯队到歌亚进行探索，一路向上，途中可收到不少宝物，通过时之阶段后见到了守护封印的希纳普斯，战斗中最好优先用全体攻击技能消灭他身边的光与暗精灵，然后再集中火力猛攻希纳普斯。战败后希纳普斯讲出了真相，原来拉蒂亚王家是"封印之匙"，只有王族才能解开封印。阿尔弗雷德是威雷斯的哥哥，出现在他梦中的孩子则是一直被封印在他体内的古老力量，引导世界走向破灭的魔兽赛农ゼノン的化身！

此时得知封印被解开，教皇蒂洛斯命令加速进行"星落之仪式"，要以落下的流星毁灭封印的力量，命令全军进攻拉蒂亚！

第六章 失去的安宁之日

本章敌人有哥姆龙骑兵，黑部队，巴鲁蒂莱特自治军，圣天莫库库，古代神圣军莫巴夫，赛农魔法师团，阿古尔天空骑团，路古斯解放军和左鲁法纳铁人兵团九大势力。敌人实力太过强大，一味猛攻只是找死，一定要和地形，天气配合，同时加紧招募同伴。快晴天气下的骑士ナイト在平地作战时有着凌驾龙之上的力量，用晴天时的魔道士ウィザード对付龙效果也不错。可以按照黑之部队——巴鲁蒂莱特自治军——天空骑团——圣天莫库库——古代神圣军——赛农魔法师团的顺序进攻。记得积极探索，本章宝物是很多的。最后去东北的布拉德（ブラド）洞窟营救俘虏。

第七章 父与子

莱亚移动到布拉德后进行探索，在左下方的牢屋看到一名老人多莱肯（ドライゲン）正在与赛农士兵争论。老人与莱亚展开单挑，胜利后得知他是莱亚的父亲，一直为了解救部下而努力，但反被认为是叛徒。知道真相的莱亚愤怒地冲向赛农兵，铳狼太成为同伴。

第八章 苏醒的灵魂

本章敌人有暗黑拉蒂亚军，妖兽夫罗克（フムロク），幻兽奥比斯（オービス）和赛农教国。人虽不多，实力却变态得强，两只幻兽还会一击必杀并复活士兵，一定要集中兵力消灭，为了战斗保险，先消灭暗黑拉蒂亚军，然后是两只幻兽，最后杀入赛农教国。

战斗胜利后为阻止"星落的仪式"，威雷斯与蒂法，哈依德，莱亚前往神之都赛诺克斯（ゼノクス）。

第九章 神都

一直向上来到教皇之间，与蒂洛斯开战，小心他的全体魔法，多多回复。之后与拉修托尔战斗。战败的蒂洛斯把封印赛农的任务交托给威雷斯，并让他们到奥鲁非斯去，通过奥鲁非斯之塔去封印着赛农的禁断之地。

第十章 光与影

奥鲁非斯塔中，四人得知，太古时代诞生于黑暗中的魔与六名神灵持续着永不间断的斗争，众神将他们的力量赋予了一个人类，集结众神力量的人类作为"众神的骑士"打倒了魔，并将它封印。魔之力就是魔兽赛农，而众神的骑士则是拉蒂亚王家的祖先。但拉蒂亚初代国王阿鲁奥特被赛农的魔力迷惑，为了结束奥鲁德オールド 大陆的战乱而解放了赛农……

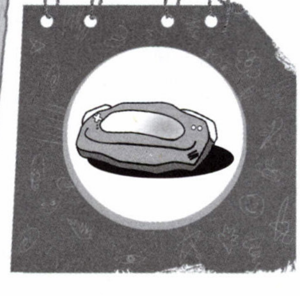
向上到达次元之门，威雷斯想要一人承担一切，单独挑战赛农，三人为了阻止他而与他开战。打自己人，难度不小，先杀掉蒂法以阻止他们回复，然后小心迎战就没问题。

跨入次元之门，与赛农展开战斗。优先使用全体魔法消灭两只魔兽然后全力对付赛农本体，赛农防御力太高要配合增加攻击力的道具或魔法进攻，小心它的必杀，一击威力在5000以上，一定要保持体力的充沛，最好满血迎战，不要吝啬回复道具，让一个角色专司回复，剩下三人猛攻。战胜后需要再次与它展开战斗。这一战难度下降很多，只要全员向赛农猛攻即可。胜利后，一切本应消失于"无"之中，突然从黑暗中传来一点光亮。原来教皇蒂洛斯，洛古，还有过去的伙伴与敌人，所有想要守护这片大陆的人都赶来了，大家集合了所有的力量，发出了超越一切黑暗的光芒，将黑暗消灭，四人又回到了大家的身边。

封神历XXX年（完成游戏的时间），拉蒂亚与赛农签订休战协议，和平再次降临到奥鲁德大陆上……

Q版赛车2

宿舍里的车赛



传说中的掌机3人众

"D啊，最近有什么有的游戏玩吗？"老Q甩开手里的鼠标，转过头来问我

"让我看看啊，这是你这个月问我的第几遍了，唔………，应该是第27遍了！"

"得了吧你，算这么清楚，累不累啊？再说，有那么多呢？！"

"我看是差不多了，几乎每天你开电脑前问一遍，关电脑前问一遍……"

"你自己算算有多少了？"在一旁搭声的是小C君。

"OK，就算有这么多吧，但我也是迫不得已啊，你们自己看看，最近都有些什么游戏，能玩的几乎就没几个。"

"哼哼，你完全错了，口袋是什么？不好吗？快自己一边玩去！"

"好是好，但第一、我看不懂蝌蚪文，第二、我实在不怎么会玩RPG，除了A·RPG，因为我是ACT天才！嘿嘿，再说，咱们宿舍这么好的网络条件，不来点激烈的连线对战，岂不是很浪费。比如，你问问C君，会去累个半死再来和你们对战吗？"

"……"

"别说了，玩全假名的游戏我肯定不出一小时就头晕，别让我玩那个，饶了我吧！"

"那我能有什么办法，难道有这么好的游戏条件也成了头痛的事情？"

本宿舍算是非常幸运的特例了，竟可纳得3台GBA的同时生存，鉴于如此优良的群众基础，于是在本D的积极倡导，获得另外两位GBA拥有者老Q和小C的高度响应的情况下，不久由本D出面，3方集资购得GBA连机对战线两根，串起了本宿舍的2台主机。自此以后，宿舍3人结成了GBA3人众同盟，从光明之魂一直杀到塞尔达4支剑、从玛利奥赛车一直杀到GTA。如此良好的游戏环境和游戏气氛，使得吾等的GBA连机对战技能与日俱增，不久就名声大震了。其实所谓的大震并没大到那去，也只是在本层的男生宿舍中让人知道了这间寝室中有3个玩GBA掌机的青年而已。



在这个什么都可能缺的，但永远不会缺游戏玩的男生寝室，基本上充斥着的都是PCGAME和网游，所以吾等3人的"名气"就是一支游戏中的异军，突起在本层楼的男生当中（本D一再强调男生，那是因为………本层楼乃是男生宿舍，应该不可能有女生的存在！"你这不完全废话吗！"随着编辑大大的龙吟气，本D头中一块略带青苔的红色板儿砖，应声倒下）

由于以上的光辉历史背景，在这样的游戏淡季中，GBA掌机3人众没游戏可玩了，那可是一件了不得的、极其严重的大问题啊，所以才导致了老Q对我每天如一日三餐般的盘问，不！应该是说比吃饭更频繁，因为吾等众人每天拿着掌机的时间远长于拿着饭碗的时间

翻出来的旧玩意

这么想，的确也是很困惑的事情哦，难道我们名噪一时的3人众就这么消沉下去了，总得找地点什么事情来玩玩。我正转过头去，想问小C有什么好主意吗，但转过头的同时发现身边多了一堆东西，定睛一看！老Q！

"我说，你是忍者吗？！还会瞬移-_-b"

"既然最近都没有什么好的新游戏，那你去找找那啥旧的小品级游戏呢，有的小玩意也挺有意思的嘛。在这个时候，发掘游戏精品的任务就光荣地落到了我们的肩上~！"

"够了吧，你真会瞎掰哦。不过你这个主意倒有些建议性，那就让我这个娱乐之王去看看吧！"

…………约莫过了半小时

来自于以往的经验，最好是能找到那些与众同乐的游戏性较高的例如玛利奥赛车之类的东西。于是翻了半天，找了个Q版赛车2出来。说起这个游戏，其前作本D可是完美通关的啊，拿齐了所有零件和奖杯，而且所有赛道都是第一名的战绩胜出，所以很怀念地找上了它的续作。

接下来就是以本人丰富的革命战斗经验，不消半刻钟的时间，那两位最忠诚的革命志士便抄上衣服，疾奔而出，飞一般的淘卡去了~。不知是由于路途过于坎坷，还是此游戏过于老旧而很难寻得，还或是其他什么不可知的原因，两位淘卡却很是多花了那么几刻钟，当两位志士风尘仆仆地完成任务回来时，本人已经开始上手许久了^_^。但是，由于2比1的压倒性优势，本人被迫抹掉记录，重新开始，由此印证了那句革命老话："人多力量大！"我又只得屈于这之下了。

赛程的正式确定

自此开始，三人众便正式成了玩车三人众。Q版赛车的最大特点终于可以自己动手改造赛车，从发动机到车轮、从车壳到车的喷漆，都给了你充分的自由空间打造一辆自己的战车。所以有了这玩意，大家又好象回到了以前玩玛利奥赛车的时候，由于此游戏的对战模式类似于玛利奥赛车，也可以获得各种道具进行攻击，当然也就其乐融融了。

"嘿嘿，挡我的道是要遭天谴的！"

"我靠！你小子敢阴我！！"

"我阴的就是你，有本事的来啊来啊！！"

就这样的打来杀去的玩了两天，在对战中也发现了不少的问题，特别是老Q越来越进入快要喷发的状态，实在是让我们另外两人着实担忧啊。当然，我们担忧的不是老Q，而是我们自身的人身安全。于是，在第三天晚上，老Q提议，就零件优劣不等的情况，我们开了一次"三方车协比赛研讨卧谈会"。（我想住大学宿舍的朋友，对卧谈会再熟悉不过了吧）

"对于车嚏的比赛方式及规则的制定，我想我们也应该且有必要着手开始了吧，再这样瞎比下去也没什么劲的啊。"首先发言的是老Q。因为这个游戏一开始，他就一直处于底层，代表着广大底层贫苦百姓阶层，为着老输的人民大众高呼权益。所以也就是他最早提出要将比赛规范化。

"对，应该有奖惩制度，比如输了的人总是应该要罚点什么吧，要不输了的请组搓一顿之类的。"本人也居于广大肌腹贫困阶级的人们提出意见。

"好！这个主意不错，我完全赞成，予以高度的响应！"小C一谈到吃就成了积极分

子，准确的说是谈到要吃别人，他本人除外。

“以现在的状况，你们俩摆明了想黑我，门都没有！明显我的准备不及你们，要这样就得让大家到同一个起跑线上才行。”老Q其实还算是直爽，虽然他那基本上一直就和孔老夫子家一样——尽是书（输）。但看来他还是想接受这个建议。“所以，要大家的零件都一样了，都收集得差不多了，再开始正式的比赛，而且要有准确的规定才行。”老Q立即补充，生怕我们就此定下来了。

“要什么规则，现在这样不是很好吗？是吧，小C？”

“对啊对啊，现在这样就不错了，输了的请客就行了，这是多么好的规则啊~！”我俩相视而笑……^_^!

“好嘛好！你们想黑就明说，但我就是不给你黑，就这样的话是肯定完全不行的，你们找死是吧！！”伴随着这句话，黑暗中分别砸向我们一团东西，还好！幸亏老Q的技术



不佳，也或是扔向我的东西太小太轻的缘故，偏掉了。而击中小C的东西一大块，直接命中。会后，经老Q摸黑清理现场确认，砸中小C的乃一枕头，所以C难免不中招了。其实击向我的更狠，乃老Q的人体生化武器——袜子，事后感叹不已，幸好没中，不然我就得提早离开会场，而且第二天早上还肯定起不来。

“好好好，拟个规则，拟个规则，行了吧。”由于某C被攻击立中，而我则侥幸MISS，故而某C马上就有了反应，同意老Q的立规建议。

“那要不就用积分制度吧，谁到最后的积分最少，就该谁请客，总比较公平了！”

“但我现在的零件数根本还不够实力，咋办？光这样不行。”

“那要不怎样？难不成还给你留几天来收集零件。”

“对对，我就是这么想的，反正这星期也没几天了，干脆给我完成我的零件库的比较好，以一星期为一赛季，刚好就可以在下星期开始正式比赛，合适吧？！”以免老Q再来什么过激的行为，剩下两人积极响应不已。“好好，这个方案可行性和高啊，不愧是老Q！”

“等等，这样了那还不如这样，做就做得好玩点，正二八经的象个比赛，再加个零件等级限制吧。真实的比赛都是这样的，比如发动机的等级都得是同一型号的。”

“还要限制？！这个游戏本来就玩零件的多变，全都限制了还怎么玩啊？！！”

“那到也是。那这样吧，就限制发动机和换档装置，这两种东西是对车性能影响较大的，其他的附件有自己修改的自由，OK？”

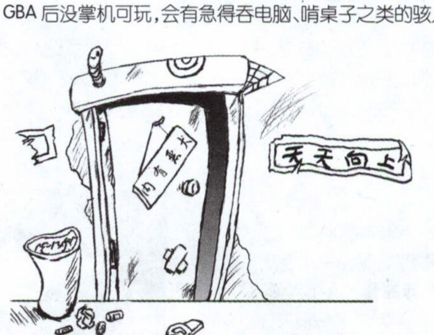
“这样嘛还说得过去，那就这样咯？”最后问小C。

小C似乎很痛苦的举了一下手，应该是表示了通过了。

“已经1点多了，大哥们，你们也算是定案了，快睡觉吧！”宿舍的其他会议旁听代表终于在会议即将结束时发表了他们自己的意见和建议。就这样，正式的比赛规则地定下来了。

“惨烈”的“恶犬事件”

从这以后，老Q和小C以出乎我的意料的热情投入到游戏中去，是早也玩，夜也玩。老Q一直肠子，直性之人，也许开始也对此游戏的难度估计不足，我们时常能看到老Q气得都不能用疯掉来形容，只巴不得把那GBA一口给吞掉了事。但恐怕他吞了GBA后没掌机可玩，会有急得吞电脑、啃桌子之类的骇人事件发现，以至于生人勿近，我们俩在此时便多好言相劝，但都得注意个人的人身安全。可是由于本三人众在楼道中“威名”远播，常有人“慕名”而“登门拜访”，于是考虑到楼道里广大游戏同胞的人身安全，隔天之后，本寝室门上立出一警示标语：内有恶犬，非请勿进。



结果……，当晚老Q回来，吾等2人受到严重的人身伤害及精神创伤，并分别处以价值5000大圆附件和一台V10发动机、一个顶级换档装置的处罚，直接导致了我俩在当晚的每天总结赛中以较大差距饮恨，而且也给后来的比赛造成深远影响。

已经进入正式的比赛了。正式比赛的安排是白天都自己练习或切磋切磋，但不算入成绩，晚上的正式比赛才算。比赛采用积分制，1、2、3名分获3、1、0分，一周后分数最少的那位就得承担另外两位周末的一顿餐饮费了^_^。这个代价可谓是相当不轻，而且又是老Q自己同意的，难怪使得前面他要生吞其GBA。

游戏中的零件极其众多，赛道还分为旱地、雨地、雪地、水面、天空，复杂且各不相同。由于规则规定了发动机的限制，其他零件却可自由更换，特别是各种各样的车壳，这也就有了各种各样的趣味赛：消防车赛、救护车赛、卡车赛等等。每天晚上比赛叫得最凶的还是老Q。“快快快，赛一把先，我就不相信我那么背。”但往往是郁闷而归，而我和小C则在后面奸笑，“周末的晚饭有着落了！”眼巴巴地盼着周末的到来。但……自从“恶犬事件”爆发之后，我与小C的实力蒙受了巨大的损失，被迫捐出的那台发动机和换档器都是我们自己拼命得来的顶级货，可惜啊~。看看现在的老Q，似乎一下子就牛起来了，凭借着这笔意外之财，更新了一大堆自己以前的垃圾。哎！真是风水轮流转啊~！

如此的突发事件使得积分状况峰回路转，连续两天老Q居然都胜出，“真是老天没眼啊~！！”我与小C不禁仰天长叹，错了！准确的说不是天，而是天花板，很可惜的是住在那天花板上面的哥们力量还不足以强大到和老天爷一样，无法来左右战局，所以我们也只能是感叹，仅是感叹而已。



眼看着老Q的积分追上来了，而且赛时已经不多了，这顿饭栽在谁的头上一下子不明朗起来了。我与某C再次不禁起来，不禁痛心疾首当时自己对楼道里的大众的爱护过了头。小C更甚，因为他还落后本D两分。转眼到了周末，最后一场比赛前的积分状况极其危险，小C与我同等，老Q竟然反超本D1分，谁都有可能中招，于是——关键一战开始了~！



最后一战为标准比赛，这时大家都已经拿到了全零件。赛道为标准的晴天旱地，标准的旱地胎，最标准的发动机与换档器的组合，最标准的比赛 环境：车手+观众，虽然观众只有本宿舍的另外两名室友，人数尚不及车手，但也还算是齐备。万事具备，啥都不欠！比赛开了！

在正式比赛前跑了两次，本D很顺利地拿到第一的发车位，小C次之，老Q再次。绿灯一亮，三车齐出。开头的1公里是起步直道，此处比赛车加速度，由于各车的性能差不多，到第一个弯道前排名没什么变化，然后就是第一个弯道，幅度不大，三车都顺利通过。但接下来的是2个连续的S弯，各人都不敢马虎，各自都将车位卡得很死，还随时瞅着前面，看有否超车的机会。但比赛肯定就这么平淡的。事故发生在第二圈的第二个S弯道内。小C想凭借其尚可圈点的操作从内线硬挤，但没想到我提前就贴进内线封道，于是乎——两车结实地撞到一块，啪！老Q当了一回老渔人，得了个大利，超到了前面。

“你这个死C，看你做的好事！恶犬捡便宜了！”砰！这次本D没上次那么好运了，遭到了一不明物体的空袭，只见老Q手扬空中，作投弹状。

“你敢打我！你这老犬！”



“你还来！中！”砰！本D再次中招。

“两个傻X……” 某C却趁此时不声不响地爬到了第一名的位置。

“啊！”两车手重新回来继续比赛，此时某C反成了头名，我已经垫底了。眼看如此的劣势，本D决定排开一切外部干扰，包括老犬袭击，精力全用到比赛上。还好，以本人的实力在最后一圈的S弯处甩开了老Q，升到第二。出了S弯又可奉先加速，放远了老Q，尽量接近小C。

但3圈的比赛何其短暂，转眼就结束了。我终于可以长叹一口气了，毕竟末名不是本D^_^！光荣而艰巨的任务落到了理所当然的老Q身上，众望所归啊~！

晚饭回来，我与小C还在回想刚才美味的免费红烧排骨（鉴于国内目前的紧张形势，但更为主要的是老Q的单薄财力，我们放弃了炸鸡腿），老Q还在后面极其的忿忿，憋了大半天，终于憋出了一句语惊四座的话——“回去对KOF2！输的请客上麦当劳！”我俩齐倒！！



游戏大杂烩



DRAGON

◆不管怎么说，还是要祝贺《魔戒·国王归来》平了奥斯卡的获奖记录！虽然个人感觉那些奖励，其实是给整个三部曲发的。

◆到现在为止，还没有去影院享受《魔戒·国王归来》，但是在家已经看过两遍了。个人感觉这次的剪接是三部曲中最次的。

◆目前为止，关于中世纪骑兵集群冲锋的描述和表现，多出现在文字中，很多朋友抱怨，影视作品中没有好的表现形式，以至于不能理解骑兵集群冲锋在中世纪战争中的价值！《勇敢的心》里面也顶到头是“百骑”效果~但是！这次《魔戒·国王归来》中，洛汗6千骑兵冲击20万魔军，我们可以从中感受到那种震撼。但是，片子中有一点是不正确的，那就是一旦冲入敌人阵地中，骑兵的冲锋是不能停止的，一旦停止下来就会瞬间被淹没。这一点小说里面比较真实，每次停下来重新集结再冲锋时，都会损失很多骑兵。

◆今年4月16日是昆汀·塔兰迪诺的《杀死比尔 第二卷》的上映时间！期待有能达到“第一卷”中“蓝叶屋一战”的水平~这是我2003年中，除了《魔戒》之外，最喜欢的电影！有时候，视听冲击达到顶峰的时候，谁还管什么剧情和内涵！！

◆至今为止，PS2版的《X档案·顺从或反抗》成都还是没有货，鬼知道这个游戏会不会有！？这可是CC专门原创的剧本，而且是DD和GA配音的~还是有关“黑油”的主线故事！有时候真有一种去订购Z版的冲动。

◆《幻想水浒传4》！我这个“幻水”谜，也不知道这次还有没有时间去玩？！官方网站放出的预告片中，看到了很多熟悉的角色！那时就像见到了久违的友人一样，兴奋！相信很多在边上看的编辑内心是不会理解这种冲动的。有时候是这样，那些角色对他们来说，只是一般水平的“多边形”而已。

◆《生化危机4》，估计杂志上市的时候，读者已经从别的杂志上了解到，这个作品改动很大！做为“攻略”的专门刊物，我们没有刊登这个内容，但做为“生化”迷，我想说：“千万别不伦不类！这个系列至今为止的销量下滑，不是游戏内容和游戏性的原因。目前的生化系列，还没有达到可以左右主机销量的时代。”

◆国内行货正版上市——《真·三国无双2》！如果是用的台湾的配音，那么我想不是件好事！

◆我在北京的同学，男同学，他们都买车了~也不是都发财的结果，绝大多数还是“宁愿吃咸菜，也要有私家车”的精神在作怪！祈祷这些性情中人，别我回去的时候，再都换成“帕萨特”，你们让我很没有自尊的，去机场接我，一列车队，好恐怖！虽然吃饭的时候，都是逼我结账的说~

DRAGON信箱：xuhl@cbigroup.com



短笛

从上期的战国无双中走出来后本月最令短笛开心的事情就是——终于找到了传说已久的漫画吧“××の城”~值得一提的是这里的漫画都是一拼一的原版漫画，再也不用为回顾某些老作品而虐待自己的眼睛去看四拼一的“远方版”……因为少收得一个同伴而需要重新来过的光明力量3再次被无限期搁置，首要目标——看完安达充所有作品~！目前进度：《安达充短篇作品集》3本已经看完，《H2》看到第13集，《touch》重温准备中……

“你在烧什么？”

“燃烧我的青春。”

“那为什么不把你床下的那些黄色书刊也一起烧掉？”

“不，那是我的生命。”



短笛信箱：zhanfan@cbigroup.com

牛蛙

各位读者大人好，在下就是新来的小编牛蛙，先来个自我介绍吧。

本名：和SFC有关系

笔名：牛蛙

笔名的由来：侍魂3中千两狂死郎的虾幕地狱

年龄：比FEI年轻



身高：好像有1米7吧

体重：编辑部里最瘦的

特长：怎么吃也不会胖

爱好：辣椒和奶油蛋糕

喜欢的游戏厂商：ATLUS

喜欢的游戏：女神系列全部，妖精战士2，SFZ3等等……

准备在下期杂志开办一个类似游戏研究所的栏目，栏目标题还未定下来，请读者大人们在调查表上给点建议吧，并且把你们想要看到的游戏研究写在调查表上寄来。

不知不觉来编辑部已经一个多月，心情很不错，饮食什么的都还习惯，唯一不满的就是感觉时间大大的不够用，好想有个时光穿梭机……

买了一套手冢大神的《火鸟》来看，看完后想通了不少东西，终于明白手冢大神为什么被称为“漫画之神”，推荐所有的人看看这部漫画。

这段时间玩的游戏不少，推荐《真女神转生3.狂热版》给所有喜欢RPG，并且对全世界神话感兴趣的玩家；还有就是RED的《枪冢 OD》，高速模式下的战斗那叫一个爽啊，好久没遇到有如此爽快的战斗感的动作游戏，推荐给所有喜欢动作游戏的朋友。

最近半个月，无论什么时候睡觉，早晨7:30左右必定会醒来，每天的闹铃也可以不用了，看来我生物钟的适应程度还是不错的……

某日与才语游言插画作者MONKEYKING闲聊时对出两句“田中牛蛙破，木端猴子斩”，现无奖征集横批中……



星辰

“喂喂~~天界篇已经演了！！”

“天界篇？虾米东西？……”

“《圣斗士星矢》啊！不死青铜五小强再登场呢！”

“什么天界篇？同人的吧？……冥界篇不是才放没多久么？”

“口胡！那可是正宗的《圣斗士星矢》的续集，车田正美画的！”

“不可能吧？前年他不就死于车祸了么？”

“口胡！！谁说车田死了？是富坚义博出车祸了……”

“口胡！！丫前不久还画了新的猎人，跟幼儿园涂鸦一样……”

“喂~~我怎么听说是北条司挂掉了……”

……………………



这个传说中的天界篇究竟是什么东西呢？

《圣斗士星矢~天界篇》的确是圣斗士系列的最新作品，由于去年的《冥界篇》大受欢迎，在时隔15年之后，《圣斗士星矢》再度回归！不过可惜的是，15年来，车田正美的画功依然没有长进……前面提到的那个上演过的《天界篇》其实只不过是整个《天界篇》的序章，整个天界篇的故事依然会以漫画的形式连载，同时动画版也会分很多集推出。那么这次侵犯圣域的又是哪个神呢？

先来看看故事大纲再说，话说在冥界大战中壮烈掉的五小强之首——星矢居然还没有死，只不过成为连第六感都丧失的植物人……为了将对抗神的星矢彻底除去，雅典娜的姐姐——月神阿尔特密丝派遣3名天斗士来到圣域，雅典娜为了保护星矢而舍弃了女神的地位，把大地的控制权交给了阿尔特密丝。

控制了大地的阿尔特密丝决定消灭所有的人类，失去女神的力量的纱织以自己的血守护地上的人类……沉睡的星矢突然醒来，并且纠集了其他4小强向圣域进发。在苦战之后的星矢面前出现了雅典娜的哥哥——太阳神阿波罗的身影。星矢能够战胜这个号称全宇宙最强的神么？

另外还有一篇来历不明的天界篇故事大纲说到紫龙在冥界大战后成为教皇，在和天斗士的战斗中为了避免被魅惑，再次毅然决然地刺瞎了自己的双眼（另据某人推测，紫龙在自毁双眼时必然上身赤裸，无法逃避的悲哀的暴露狂&自虐狂的宿命）……希望以上这段只不过是同人的恶搞而已，否则的话，只能对车田大神致以最高的BS了……

星辰信箱：zhoubo@cbigroup.com

CLOUD



终于为自己的小家添了新电视和新DVD机，当然还包括一张非常可爱的电视柜，多日来的心愿一朝达成，不禁有点欣欣然的感觉。最近严重缺乏睡眠，表现出来的症状主要有头晕目眩，眼干涩，胸口闷，情绪低落，思维混乱，语无伦次……**我想睡觉**。入手MGS TTS，不愧是最强剧情+最强系统，强烈向大家推荐，下期将献上最强MGS TTS攻略，敬请关注！

CLOUD信箱：zhengzx@cbigroup.com



才语游言

www.gameday.com.cn/bbs　fuxf@cbigroup.com

“80年代的人哪，唉，唉……”整个编辑部能以这口气说话的，永远只有DRAGON，“春节都过这么久了还缓不过来？太失败了吧？”

对面的fei一脸浮云地看着天空：“呀呀，春眠不觉晓，处处闻啼鸟……古人的话真有道理。”

“还一夜风雨声花落知多少呢……”CLOUD接口。

“后面这两句和主题无关，”DRAGON把中心拉回来，“你们每天睡那么多小时还‘不觉晓’？成年人每天睡3小时就够了……这还把新来的牛蛙给带着一块迟到！”

“别听他胡说了，这人明明每晚失眠！”星辰在一边揭底，“你昨晚什么时候睡的来着？”

“11点，怎么啦？”

“几点醒的？”

“1点多，怎么啦？”DRAGON还是很理直气壮。“我睡不着了，怎么样？”

“……这不就是失眠吗？”所有人一起叫起来。

DRAGON耸耸肩：“不知道为什么，就是不困……”

“口胡，所以就要用你这神经衰弱的例子来套我们吗？”星辰下了结论，“你这样肯定不能活到40岁！”

“用安眠药吧？”CLOUD提议。

“对大脑不好，才不要咧！”DRAGON斩钉截铁地道，fei在旁边提出“你的大脑这样下去也用不了多久”的意见之后被他轰杀到了天花板上。

于是之后的时间就变成了讨论睡眠问题的专题会。

象fei和短笛这种脑袋一挨到枕头就立马能睡着，连梦都不做的废柴自然不计入睡眠困难者之中，可以很悠闲地回宿舍看本漫画或卡通再飘然入梦的星辰也不能算，CLOUD就不说了，估计睡眠最完美就是他（怨念中）……至于新编辑牛蛙，本来就是熬夜若等闲的人物，再加上新近加入，战斗力和热情都是其他人望尘莫及的，甚至可以通宵后去洗个脸再精神饱满的上一天班……

“看来问题全在你这里嘛。”大家一起把脸转向DRAGON。

DRAGON还在嘴硬：“我的睡眠时间已经有进步了……”

“是啊，从只能睡15分钟到睡4小时，真是进步。”

“口胡，你懂什么，这叫深度睡眠！虽然只睡了15分钟，但感觉就跟睡了15小时一样……”

“别扯了，你每次都是早上1点11分醒耶……”CLOUD往DRAGON身后瞧瞧，“是不是被什么缠上了？”

众人毛骨悚然中。

“去烧个香吧。”这是牛蛙的提议。

“我烧给谁啊？”

“要不找短笛给你做个祈祷？他好象是信耶酥的。”

“临时抱佛脚肯定没用。”DRAGON哼一声，“没准神仙发火了说‘早干吗去了’然后还踹你一跟头，那时怕不更惨？”

“没戏。”短笛一脸信徒状，只差本圣经，“自己不相信上帝的人，别人帮着祈祷也没用。”

“我靠你居然说出这么专业的话？”fei难以置信地看着他，“难道你真信上帝的？”

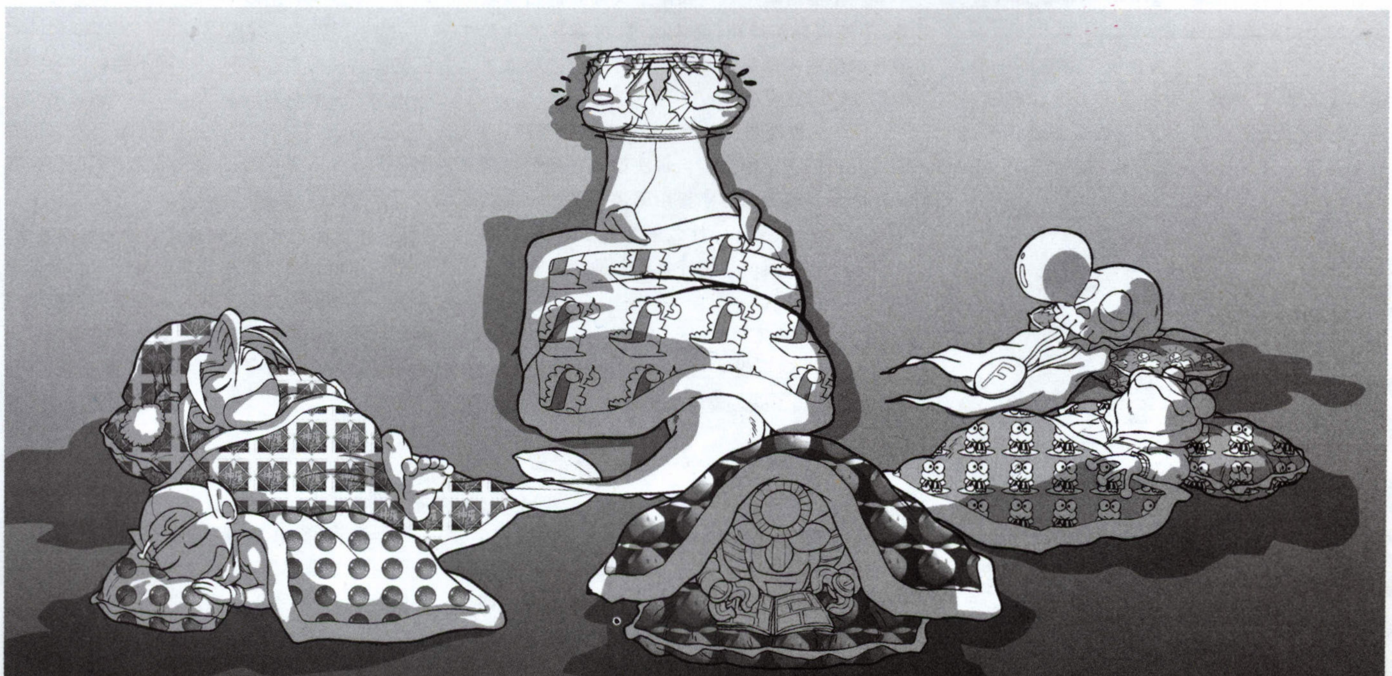
“要不要借给你一本圣经！”

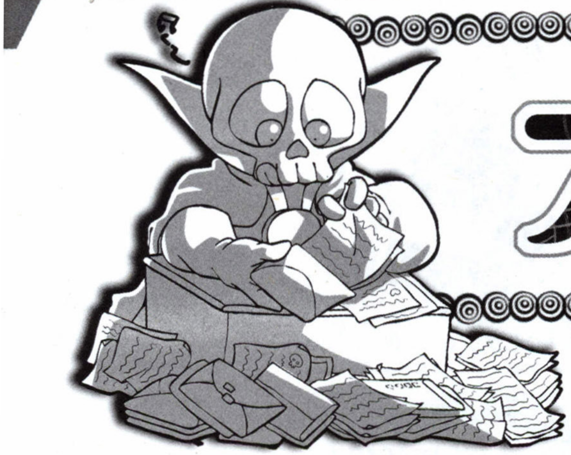
“竟然还有那种东西……愚人节还没到吧……”

“算了算了，我还是回去再躺躺，”眼看话题不知何时又从睡眠扯到了上帝，DRAGON一脸不爽的站起来，“你们也别加班了，回去睡觉！”

“真是仁慈的人啊。”fei感动地道，“但不加班的话，我们的工作……”

“废话，肯定得给我按时完啊！”这句话果然永远是最佳石化咒语。





才语邮局

"我终于理解你了,"新编辑牛蛙真挚地对fei说,"早上醒之后真的不能再闭眼……"

"现在才在那里一脸同感有什么用?"fei痛苦地大叫着,"你居然还可以早上睁眼之后还做个梦,我服了你了!"

"你不也是一样吗?还打鼾!"

说这话的时候,两人正绝望地奔跑在成都市早上拥挤的车流人群之中,前面还看不见目标的影子,而时钟已经指到了8点57分。

"我们为什么不坐公交车?"已经彻底不抱期望的牛蛙突然想起来,"从宿舍跑到编辑部怎么也得20分钟吧?"

"公交车?你是说那个?"fei用眼角瞟瞟路口那堵得犹如动脉栓塞的滚滚车流中最远的一个大家伙,"你认为等下一次红灯亮起来的时候,那玩意能蹭到这路口么?"

"……算了,当成每天唯一的运动机会吧……"两人最后达成了共识。但跟着就是一声哀嚎:"这红灯怎么还不转哪?!"

PS:这个月的信件时空穿梭现象严重,除了针对3月号的来信之外,还有不少关于2月号甚至1月号的来信,虽然已经不能刊出,但请读者们放心,你们的每一封信我们都认真看过,在此再次向大家表示感谢!

不过有时看着一些信封也不禁要吓一跳,例如上几期有读者信封是用"某某律师事务所",已经让大家有点心惊,这次成都的周梦娜读者其所用信封上则赫然印着"成都市国家安



全局"字样,众编顿时冷汗泠泠:"莫不是谁犯了什么事?""CLOUD你是不是前几天闯红灯了?""星辰昨天用金手指调无限生命的事情被察觉了吗?"……战战兢兢撕开信封,一纸调查表飘然而下……

至于南昌的徐云读者,我得承认,当发现你信封里厚鼓鼓装的东西全是不知拿来做什么的某商品的顾客回馈表时,那是我这个月最大的一场空欢喜——本以为里面是热情的信或美女照片呢。

杭州 I LOVE J

上一期关于PS2的问题你们没有回答,只好再问一遍:现有市场上的PS2有哪些型号呢?有哪些不同?为什么差价会那么大?所谓的"标配"是指什么?支架的价钱大概是多少呢?现有的PS2(除了大陆版)能不能读中文游戏呢?比如《死魂曲》。

现在最流行的应该算是50001了,其次是39001,然后有55000,带硬盘的,还有50006和50000型,总之01结尾是美版,00结尾是日版,06的是亚洲版(包括俺们中国的台湾省和香港特别行政区),至于大陆版PS2是50009。标配得看是日本的标配还是国内的标配,日本标配就是主机、单手柄、电源线、AV线。国内D商应该有上述东西,加个大电源,而且手柄天晓得是不是原装的。原装支架要150左右,组装的只要20。只要是D版游戏,装了直读就能玩(这个……不提倡唷……),如果是大陆版的正版软件,不知道能不能用,没人试过,根据其他几款型号的经验应该是读不了——好象大陆简体版的《死魂曲》还没出吧?

PS:这位读者兄弟啊,不是不想回答啊,你前面几封信都有收到,但每次都是在我们当期截止之后,而且您名字里中间那个字我一直猜不出是什么字(吴……什么来着?),电子邮件每次发出也被退回……这好象不全是我的错啊。

邯郸 陈晓辉

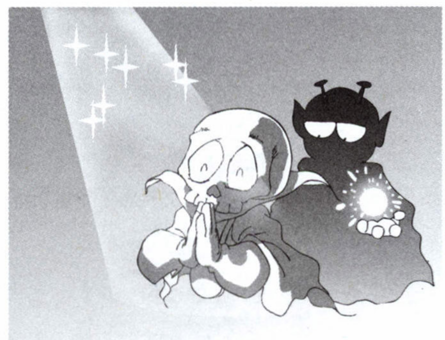
本来说这期要把纸模型的照片寄给你们的,但过程有了些阻碍受到影响。不过,我已作完纸模型,自认为手工还不错,有机会一定寄照片,这个照片是否可参加"才语游言"征文?

用模型照片参加?有趣的提议……既然已经说过不限任何类型,那这应该也是允许的吧。不过为避免修改嫌疑(比如用PHOTOSHOP软件改得金光闪闪……笑),请寄实际冲洗的照片,不要拿数码相机或者扫描仪喔。(另:热烈欢迎美女的COSPLAY照片……)

保定 田剑

关于本期攻略的不足方面:无话可说,你怎么写我怎么看。大不了封杀,反正我是上帝。

没错,作为读者就是要有这种认识:"我们出了钱,是我们在养编辑,我们才是大爷!"既然出了钱,看书就要看得理直气壮,提意见就要提得底气十足,不用顾忌太多!书本来就是做给你们看的,要是总觉得"看什么都没所谓",那我们还拼命干吗。



……不过还是想忍不住问,如果对您最后一句我回答"对不起,我是无神论者"会怎么样……(基督徒短笛站在背后,手里聚起能量球:"你在说什么,我没听清……")

武汉 曾庆庆

我感觉贵刊有一很大的缺点,就是杂志对除了游戏攻略和游戏研究之外的内容涉及很少(可能贵刊想做成纯攻略杂志吧),这样对读者的选择会有很大的影响,毕竟不会有太多的读者光为了一篇游戏攻略而买一本杂志。贵刊应该扩大杂志的内容,周边、业界发展等都可列为贵刊内容,毕竟一本不是十分突出和有特点的杂志是很难在杂志上立足的。

您还真说对了,我们现在就是攻略类杂志。以前也说过,为了能把攻略做到一个全新的高度上,是不得不放弃一些本来也很有前途的东西的。不过如果面面俱到,那特点要如何突出呢?要做到全方位最强,看来还得努力啊……

德阳 Phining

fei和短笛大爷不愿意开漫画板块就罢了,那么可否考虑开个"玩友画板"吸收同人画?没兴趣当我没说。这期等了五天才来,拿到后欣喜有四——才语邮局有我的想法(编辑果然没有不屑,我除了高兴外无法言表);动漫CD(不管您是有心还是无意,反正我已经满足);攻略(很多的强势剧情性,大大增加了可读性);CD

套膜（上次恶魔城的 CD 膜丢了，恰逢这期多送了张膜，可喜可乐！）

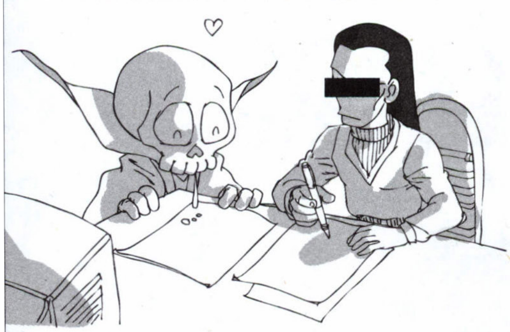
✎这个读者是少数一直写笔名不肯写真名的人之一（想问问如果中奖的话您能收到通知么？），只要是有想法的来信，自然不会不屑，哪怕是每期都登同一个人的信又何妨？动漫 CD 么呵呵呵，视情况啦（有个读者是每期都坚决要求送罗德斯岛 CD 的，目前看来还要忍耐呀哈哈哈）；攻略，不是我说，只要是同时攻略一个游戏，绝对是我们最快啊！最后……哼哼，拿我们送的 CD 膜去装游戏，那你把我们的 CD 怎么了？说！

PS：只要有画稿，开个玩友画板那又有何不可？我这个地方装下同人画廊还是没问题的啦，您要有这方面稿子的话，便给我投来吧！（好象整段回复就只有这句是重点？）

✉沈阳 徐嘉骏

封面和封底好久都没看到美女了，小编们也是同我们看客年龄相当的“兽性男儿”，咋就不懂咱看客如狼似虎的心情呢？看人家电脑杂志上的 A3！

✎谁，谁是“兽性”男儿……我们都是粉正经粉正经的人呀！我们要硬派！要热血！身为堂堂男儿怎么可以成天只想着……（转头看到美编正在绘画封面上的阿国）哦哦，这个，这个好！……对了老兄，可以把她换成 2P 服装吗……（美编：不要把头凑过来！口水滴到稿纸上了！）



✉上海 蔡俊杰

希望能多举行抽奖活动，让更多的中国穷孩子能为中国的未来游戏事业打好良好的基础。

✎目前为止最大义凛然理直气壮要求继续抽奖的理由……那么下次我们便针对中西部地区进行抽奖吧，善良的人，你的希望一定会实现的。

✉湖南湘潭 周瑾

你们杂志的攻略真正做到了白痴级！游戏中的每一个点都交代得很详细（比如真女神狂热版新追加的恶魔、魔人、BOSS 的合成方法都讲得很详细，アマラ深界的地图攻略也让我大吃一惊），小编们的话语很风趣，虽然整本杂志大部分是黑白页，但我觉得巨符合你们杂志的风格——实在。

✎恩，这个便是新编辑牛蛙的能力了：深层研究……可以把《巫术》翻来覆去打 N 遍的人，耐性是很可怕的……（偶尔也登点表扬的信……哗哈哈哈哈感觉很好）

✉重庆 周宇

希望以后杂志上的内容多一点，除了介绍游戏的攻略外，还能有其他的，比如介绍新游戏的发售日期，一些游戏界的新闻和游戏的金手指秘籍，还有对各款游戏的评分等等。

✎呜……新游戏的发售日期？……游戏界新闻？……往后翻一页看看严酷的现实吧……作为以攻略为主的杂志，显然是不能把其他方面的内容增加了来挤压攻略分量（尤其是在攻略的页面总是不够用的情况下……），至少暂时是如此。至于对各款游戏的评分嘛，这种事情是不会做的（这个字请念“di”，四声），毕竟不是每个人都会玩那款游戏（尤其是一些 FANS 向明显的游戏），而如果不玩或者仅仅玩了几个小时就下评价，无疑对游戏本身和广大玩家都是不怎么负责的事情（例如 PS 上的《放浪冒险谭》是 FAMI 通给出满分的，但本人是连 DISK1 都没结束就放弃了，要写评分那肯定就是“玩了一会不感兴趣，马马虎虎给个 7 分吧”，但您认为这个对头么？）

✉四川内江 袁光明

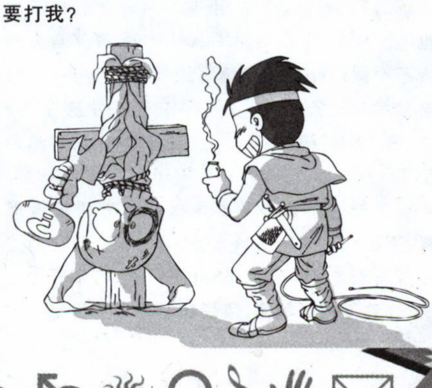
如果《游戏日》在主流游戏的攻略上做得更快更详细，办出自己的风格来，与其他杂志竞争也不会落后。能否全部都作成彩页，黑白现在看起来很落伍，全彩的话买的人可能更多吧。希望游戏日越办越好，作为四川人我会支持你们！

✎嗳哟，没想到还能收到家乡的读者来信哪，感动感动，握个手先，请继续支持我们……其实，在“快”这方面我觉得咱还是做得不错的呀（被无数读者踩扁：“月刊还敢说快！”“瞧瞧你那点新闻的效率！”），虽然平时由于月刊的关系，很多在截稿日之后发售的游戏不能赶在第一时间把攻略献给大家，但我们会竭尽全力为大家提供游戏时的最大帮助（“不辜负游戏日‘第一攻略’的名声！”办公室里充斥着编辑们热血的喊叫）。

✉南京 薛敏

fei，我要用圣水浇遍你的全身，拿西蒙的鞭子打你，用十字架钉你，对你使用复生术……你害我差点没买到第二期。

✎……咦？？？（无数迷惑的问号）我的 HP 已经高到可以承受这种连续打击了吗？不过为什么要打我？



✉长沙 林海

哼哼哼哼呵呵呵呵哈哈哈哈！！！你们的错误一向很少，但这次总算抓住你们的小辫子了！说，127 页右上角那乱七八糟的是什么？

✎好久没听见有人模仿八神的三段笑了，好怀念（试图岔开话题中……），其实右上角那段文字在校稿的时候还是正常的，没想到印刷出来就灵异了，莫非这就是女神转生系列的诅咒？想起当年玩《灵魂黑客》的时候每次必在存盘之后死机，唯一没死机那次居然还出门就停电……这个系列还真是诡异啊。

✉重庆 黄丹渝

还记得有一次你们有三国志 IX 的攻略吗？我翻了几遍都找不到谋略、智略等兵法的作用，如罠、心攻、幻术、教唆等，还有为何我的信望如此之低，比电脑的平均信望还低 200，如何增加？fei 你别说你不知道！你告诉我我一定在 fei 生日那天送一台 PS3 给我，如果你不想说，那就算了，但 PS3 就泡汤啦！

✎其实那篇攻略只登出了 2/3，剩下的都因页面紧张被“喀嚓”了，既然你要问就告诉你吧。

智略系兵法：配置学得智略系兵法的武将于部队中，可以发挥各式各样的效果。

造营：建设费用将变得较便宜。可以藉由修行而学得。

石兵：可以建设石兵。

罠（原字应为“四”字头而不是草字头，但字库里



没有，怒）破：不会掉入陷阱。

教唆：不会陷入溃败、混乱、无阵等状态，也不会被伪报所欺。

谋略系兵法：使敌方部队陷入异常状态的兵法。敌方部队一旦陷入异常，我方将较容易发动兵法连锁。谋略系兵法的熟练度、智力越高，谋略就越容易成功。

混乱：使敌方混乱。可以藉由修行而学得。

罠：陷阱。

心攻：可让敌方部队的士兵背叛，有时也可让敌方部队陷入无阵状态。

幻术：执行武将的谋略系兵法熟练度越高则越容易发动。对敌方伤害的同时使其混乱。

信望的增加最基本原则就是“实行仁政”，不要抓个武将看不顺眼就砍了，不要占了洛阳就把献帝废了，不要遇到旅人求助



被读者信任的商家全国前三名：（百分比为读者对该商家投票的比例）
成都火星电玩 31.17%
上海智力苑电玩超市 19.83%
重庆游戏机地 10.92%

不被读者信任的商家全国前三名
上海宏龙游戏店 13.22%
重庆游戏天国 8.91%
北京博凯利公司 6.48%（又上来了，我该不该说恭喜啊？）

各主要城市被读者信任的商家前三名：（百分比按当地投票基数计算）

上海：	长沙
上海王子游戏 13.15%	长沙火星 52.63%
上海智力苑电玩超市 10.52%	长沙火焰电子 13.28%
上海游戏前线 5.14%	长沙火炬电子 11.25%
北京：	**成都**
北京新亚电玩 38.71%	成都火星电玩 41.44%
北京天安游戏王国 21.46%	成都蝌蚪电玩 19.33%
北京腾腾游戏 9.75%	成都天空电玩 17.18%

本期有效调查表数量：2811 份

虽然有不少读者表示，监督台这个栏目“对邮购物品有非常大的参考价值”，“尤其是最后的读者意见帮助很大”，并“希望越办越好”，但目前的现状却是，大家似乎更越来越习惯于在后面的商店栏里画几个勾……这期的调查表里 70% 的读者是在最后三个填空题里交了白卷的，这样下去……可不行哪……正好随着抽奖的结束，这次就把所有店家都去掉啦，大家可以自由填写而不用拘泥于以前所列出的店家，只想打勾可不成喽~

福建莆田　方振宇
博凯利，最大的奸商！换了个 BOSS 就天下太平了吗？如果赚了大量黑心钱就换个老板息事宁人，有这种好事！强烈要求继续批它！

上海　候春晖
北京博凯利欣公司，买主机还要付定金？退款不退定金，偶花 200 元买个组装 PS2 手柄，吐血……春节前夕的事。（博凯利欣？博凯利？……这个就是博凯利变身之后的新公司吗？）

兰州　刘永盛
曾去兰州的纷特数码买记忆卡，看了一款百元左右的要买，不过人家告诉我那是邮购部的，不是什么好东西，所以提醒想邮购的玩友注意。（刘读者真是厚道……那个“人家”看来也挺厚道的……）

上海　张灏
新次元（上海）是最可恶的，拿翻新机当新机卖给别人。宏龙（上海）东西虽贵，但不卖假，因而选其为“较满意的店”。

武汉　温旭海
还是信宏威达，邮购过一次 DC 用 SFC 模拟器，过了好长时间没有消息，最后我不得不打电话问才得知没货，最后换成了 DC 用鼠标。（“还是”？您在那里吃亏好象不是一次啊）

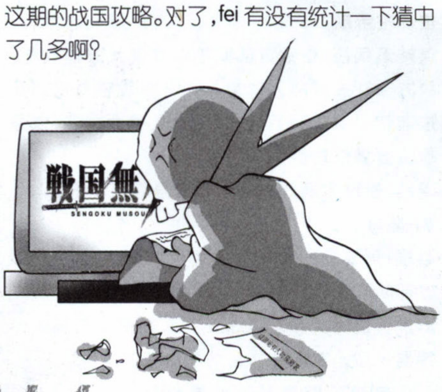
重庆　张宇
最满意的电玩店？如果中国会有这类店的话，大家快去看第二天的太阳！绝对是从西边升起的！

扬州　张睿翔
一般在玩家中信任度高的，例如上海王子游戏等电玩店信誉极高，是我们玩家的知心人。（……我承认我是故意把上面那条和这条放在一起的）

管都不管就闪了，另外到各地探索引发特殊事件（尤其是有剧情 CG 的事件）、成功劝降敌方等也是快速提高信望的办法。

咳……我在这里放攻略会不会被大家追杀……对了，我的生日是五月下旬，华丽的双子座，等你的 PS3 喔。

四川双流　张汉铮
以及以前批评过 fei 的预测战国无双的文章，因为当时那文章真的吊不起人的胃口啊，要写也得等游戏出了，好好写攻略才是正道，比如这期的战国攻略。对了，fei 有没有统计一下猜中了几多啊？



打倒光荣……（青筋），放着毛利元就、竹中半兵卫、德川家康、岛左近这些人不用，好好的加什么石川五右卫门、阿国之类的恶搞角色，害我只中了 2/3……至于森兰丸啊杂贺孙市啊早在去年的一篇文章里就预测到了，嘿嘿……（众人：“著名角色也就那么些，有什么好吹的，好象你预测三国能不上赵云么？”）

南京　聂宁
我想，你们是不是该加强点广告宣传啦？例如，象本期（三月号）封面那样，众编着和服在街上走，后插旗，上书“游戏日新撰组”，如何？

广告宣传是一定会加强的，但要是象您说的那样出去，且不说四川的倒春寒足以让众人再度陷入“狮灭世病毒”的包围（不知道这是什么的马上去买我们 2004 年 2 月号！），估计就会先被板砖砸死吧……

在这里要说一下，请大家填写调查表时不要在“最喜欢的文章”和“不喜欢的文章”等栏目里填写“全都喜欢”和“没有”，当然什么都不写也不行！有一个叫 SQUALL-LH 的，开了身为作者不严肃对待调查表填写工作的恶劣先例，对这种胆敢逆天的人，我们一定要坚决轰杀，轰杀，轰杀……糟糕，最近港漫的口头禅越来越习惯了……

此外写信时请不要象保定的郭峰读者那样，直接在来信开头就直呼“各位在春节期间过着荒淫无度的生活的小编们……”，凡事要讲证据，你又没亲眼看见，须知我们都是夜里出去的……



示众：坏孩子 SQUALL-LH 的空白调查表

沉痛宣告：由于编辑 fei 最近灵感缺乏兼且惰性发作导致工作进度严重滞后，本期的页面争夺战中“才语游言”惨败而归，先后割让“业界新闻局”、“混沌谷”、“才语邮局”、“监督台”等大片领土交与攻略，呜呼哀哉。此事件充分证明了平时的知识积累是多么的重要……希望下期的读者来信里能多提供点素材以助我光复河山……

理想的战国之声

戦国無双原声集

SENGOKU MUSOU





本月CD内容是《战国无双》的OST，所以也就没有以往的歌手介绍，请大家安心欣赏这激昂的战斗音乐吧（其实我本来期待能有BoA演唱的主题曲来着……）。

顺便说两句，这次OST虽然摆脱了三国无双里时不时出现的那种“不合时宜”的调调（比如《真三国无双3猛将传》里就经常有悠扬的二胡和幽怨如夜半冤魂的女声……据说还是直接用中国民歌改的），但光荣一贯的偷懒作风还是没有改变，大家要是仔细听，还是可以从不少BGM里听出点熟悉曲调来的，要是对世界名曲比较了解的读者，可能会有更多的亲切感……

当然，也不是原腔原调，否则那帮音乐制作人员肯定被玩家撕了，一定要形容的话，大概是类似于电影《大腕》里的“同志们，现在我们把哀乐加快两倍速度演奏一遍……注意，要演奏出欢快的感觉……”那种吧（大笑）！

接下来是题外话。

在战场上，断不可能有音乐配合着士兵们冲杀（一边听摇滚一边执行任务的美军飞行员不在讨论的话题之列……），你可以听见什么？你可以听见远处战鼓的擂动，可以听见坐骑的喘息，可以听见部队前进的脚步，可以听见战友和敌人声嘶力竭的喊杀，可以听见箭矢在耳边的呼啸，可以听见兵器相交的尖锐摩擦，甚至可以听见自己被击中时骨头碎裂的声音……血流出来染红大地的时候，或许还会有流淌的声音吧……

但那不是音乐。壮烈激昂的也罢，悠扬和缓的也罢，这些音乐是永远不会有的，你我都不是战争狂人，总不会把上述的声音视为天籁之音吧？须知战争永远是残酷的所在，而看着一大堆尸体摆在你面前也显然不是什么好玩的事情，尤其是当这些尸体片刻前还是活生生的人的时候——里面或许有你亲手杀掉的人，有你最亲密的同伴……游戏和现实，果然是绝对不能有丝毫混淆。

虽然在游戏里放个无双杀得敌军落花流水倒也无妨，毕竟现代社会累积的压力需要一个发泄的地方，可要是以为真实战争就是伴随着进行曲和雄壮的合唱的话，您中毒已经太深了（不要以为是危言耸听，我就知道一个无药可救的家伙，此君名言是“一定要在死亡金属的摇滚中冲锋陷阵”……平时也还好，但他的理想是做一名军人……天哪）。

所以这种音乐只能存在于游戏之中，这也是身为玩家的幸运吧！我们的战斗之血，便伴随着它烧起来吧！

目录

01.オープニソグ
02.合战
03.姊川
04.伊势长岛
05.桶狭间
06.川中岛
07.本能寺
08.三方か原
09.长筱
10.山崎
11.安土城
12.稻叶山城
13.上田城
14.大坂城
15.小田原城
16.炎上
17.无限
18.优势
19.劣势
20.紧迫
21.宿敌
22.大名
23.花の都
24.隐密
25.泥棒
26.舞
27.逃亡
28.激走
29.宿命

经典游戏的汉化，一直是中国玩家梦寐以求的事情，而在现阶段官方汉化作品少之又少（还几乎都是繁体版）的情况下，同人汉化就成为大家圆中文游戏梦的另一个重要途径。但由于各种因素的影响，玩家对双方的汉化工作都有或多或少不了解，例如为什么汉化进度缓慢、汉化不完全等等。本文作者正好处于可以同时了解两边的一个位置上，既是官方中文版游戏相关从业人员又是同人汉化小组的成员，以这样一个身份来看“汉化”的工作，相信会给大家更深刻的认识吧。PS：由于题材的原因，本文不会有太多的噱头，大家要抱着认真的态度来看喔！

阳关道与独木桥

——TV游戏官方同人汉化异同分析

作者简介：Marsrabbit，“神作（《异度》系列）推广委员会”成员兼疯狂膜拜者（自称），借着国外游戏厂商进军大陆的大潮，如愿以偿的投身于自己感兴趣的工作，目前工作于日本S社上海分社。在这期间，又通过网络加入了自己所钟爱的《异度装甲》的同人汉化翻译，其后便和wooddoo、Age-mo、Focus、小孔等同好一起努力至今，目前该游戏汉化已近尾声，请大家多多支持。

首先要说的是，本文并非讨论汉化版权以及功过的议论性文章，也不是介绍怎样汉化的技术性文章。尤其是前篇读者可以将其理解为一篇介绍汉化操作流程的“科普”性说明文来读（fei：还说不是技术性文章……）。很久前就想写这样一篇文章来解除大家对官方和同人汉化游戏的一些误解，因为无论是官方还是同人汉化其中都有着太多无奈的和矛盾，有些也是普通玩家无法体会的。我想一些参与过同人汉化的玩家可能会有更深刻的体验吧。

希望看完此篇拙文的读者能够对汉化有一些更深刻和理性的认识，同时也能给予那些汉化人员更多的理解和支持。最后，以下文中所有汉化相关内容如不加特别注明均指TV游戏场合，PC中文汉化游戏不在讨论范畴之内。

前篇——说明篇

一 汉化流程对比

I.导出

严格意义上来说游戏的汉化以文本导出作为起点并不确切，因为此步骤在同人汉化中十分关键，而在官方汉化而言却不存在这个问题。这里为了将两者进行略微对比，暂且将官方汉化也视为有“导出”这一步骤。首先我们要知道文本导出通常分为以下步骤：

1.分析字库的存储格式
2.分析文本的存储格式
3.最终导出文本

由于破解者本身经验和技术的原因，这一步骤可能花费相当长的时间，甚至最后也无法攻克某些难题而导致无法完全汉化或汉化工程的夭折。相对于同人汉化，官方汉化游戏（这里主要指的是PS系游戏的汉化）完全不存在技术上的困难。可能有些玩家以为翻译文本者拿到的文本都是官方厂商从游戏中导出的，其实只有同人汉化需要“导出”，而官方汉化可以直接利用厂商在制作日版游戏时的设定文本进行翻译（同人汉化的同志们是不是很羡慕……）。

理论上是不存在无法进行汉化破解的游戏的，玩家之所以会看到有些同人汉化游戏未能完全汉化（例如菜单等），只是由于此类技术必须要求破解者要有扎实的专业知识和经验，以及相当多的时间和精力。而官方汉化游戏无此步骤，也就自然不需要任何技术支持。因此单“导出”这一环节上来讲，无法比较官方和同人之间技术的孰优孰劣。

II.翻译和校对文本

文本入手，接下来就是进行翻译了。这个环节最耗时间精力，也是官方和同人最为相似的一个地方。官方汉化一般是在Excel中进行操作，相关的记录也比较详细（例如某段文本翻译的日期是何时等等）；同人汉化一般直接在纯文本文件上操作，有时破解者会编写相应的翻译编辑工具，翻译者只是将日文或者英文翻译成中文，一般不会记录某段文本是何时翻译完成的。由于具体细节上大同小异，暂且跳过，我们来看一下相关人员配置上的差异吧。

同人方面：汉化者对自己负责翻译或者校对的游戏比较喜爱并有着比较深入的了解，但有时文本量比较大，翻译人员也会相应比较多，无法保证所有人的外语水平都能够胜任游戏文本的翻译，因此网上流传的作品质量参差不齐。但同人汉化一般无需赶“发售”进度，所以一些令人耳熟能详的大作基本能令玩家满意。

官方方面：PS2游戏方面游戏的汉化翻译是采用外包形式进行。进行翻译和校对的公司虽已经过千挑万选，大多也和游戏软件业相关，但仍然无法期望所有人对游戏的理解可以达到同人汉化那样的水准。虽然这些人外语水平普遍较高，但同时也有人对该游戏毫无兴趣甚至根本不懂的情况存在。因此总的来说对游戏内容的把握仍然不及同人汉化的相应人员。游戏成品质量也尚尽人意，但个人认为与某些优秀同人作品的质量还略有差距。这点可以参考相关已发售的繁体版PS2软件（注1）

III.文本导入

先说明一点：因为游戏里所显示的文字要全部变成中文，因此需对游戏里的字库做适当的修改。某些游戏因为翻译后所用到的汉字数量众多，原先的字库大小已经无法满足需求，从而必须对游戏数据进行扩容。而扩容主要指字库扩容，需要扩充字库的情况大致上包括以下2种：

1.字库改大以后，原来ROM光碟存放字库的地方放不下新字库，因此需要扩容。
2.字库读入内存/显存，因为内存或显存空间有限，太多了无法读取。比如用于放字库的那一部分内存空间只能放2000字，再大则会死机。其中一种解决方法就是内存中按行进行压缩，读取时再解开压缩。

要解决以上所提到的问题，需要一定程度的计算机专业知识，因为没有源代码，所以同人汉化破解者只能通过反汇编，从汇编级别上修改，术语叫做ASM HACK，这和PC上软件的破解原理大同小异。（fei：反汇编？……ASM HACK？……茫然中）因此某些同人汉化游戏无法解决这一难题从而只能采用游戏里本身自带的日文汉字来进行汉化（fei：例如曾风靡全国的PS版WE“中文版”，里面出现的“蛤蔓”、“图腊母”、“墨西歌”之类等等就是这个原因了）。而官方厂商由于是游戏的设计者掌握了源代码，因此通过修改源代码来进行扩容就要容易许多。字库问题解决之后，就可以利用相应的工具进行文本导入，有时也需要手动修正一下，这方面官方和同人两者差别不是很大，在此不多花笔墨。

IV.游戏测试

导入工作结束以后，就可以利用新生成的ROM光盘（官方汉化PS2游戏的话，会压制若干测试光盘）进行测试，严格意义上说这和游戏制作后期的debug测试有些差别，尤其是官方汉化场合。

在官方汉化游戏时，习惯上把这种测试称为Check。因为只是把原先游戏中的日文或者英文替换为中文，所以游戏本身一般不会出现太多程序上的BUG。测试者主要也是检查游戏中是否存在乱码，浏览游戏中各种对白、文字信息的准确度、流畅程度以及文采等，其次才是顺带测试是否会有死机等程序BUG。此类BUG也不会像游戏制作时期那样动不动就有几百条，所谓的buglist主要是用来记录文本需要修改的地方和乱码的具体位置。

同人汉化方面，测试游戏内容和官方几乎一样。唯一有差别的就是由于有时游戏没有破

解完全或某些数据结构没搞清楚，出现的程序BUG可能会比官方汉化时所出现的来得多。

V.发布和发卖

这一环节其实不应该归于游戏汉化流程这一范畴之内。因为当测试结束之后，如果没有问题的话汉化就全部结束了。但由于官方和同人场合有着本质的区别，所以暂且归于流程里面。

同人作品汉化完成后，一般以补丁、中文ROM或者中文光盘镜像文件的形式发布于互联网上，很多作品在中途也会发布部分游戏内容被汉化的测试补丁。由于资源完全免费，不可避免的会被奸商利用而制作盗版非完全汉化作品，从而很多玩家因为没有看到相关信息而受骗上当。而官方汉化中途不会发布测试版，保密程度也相对较高。

二 汉化效率对比

事实上对两者做这样的对比是有些牵强的事情。因为从上文可知两者由于客观条件的不同，根本就不在同一起跑线上，更重要的是同人汉化完全是利用爱好者业余空闲时间来完成的。但为了能进一步说明和分析两者在操作过程中各自的特点，笔者仍想斗胆试着将其“比个高下”。

两者汉化效率上的差别主要体现在翻译、校对和游戏测试两方面。前者也是整个汉化工程中最耗费时间的步骤。

I.翻译

同人汉化者由于对游戏的了解，拿到翻译文本以及工具后便直接可以开始翻译，而不需要任何前期准备。而官方汉化者不一定是平时经常玩游戏的人，甚至可能出现完全没听过即将开始翻译的游戏的名字这样的情况。因此为了提高翻译的准确性有时需要花费一定时间让翻译者试玩游戏，等其通关数遍或者说对此游戏有一定了解之后才着手开始翻译工作。



其次在翻译过程中官方所使用的Excel文本通常会对每一句原文进行加注，或者通过其编号可以看出在游戏中是何人在何地何种语境下说了这句话或出现了这个文字信息。对于一些难懂且难于查证的专有词汇可以参考厂商提供的相应资料或者设定集。翻译者由于是在同一个地点操作，相互间的讨论、统一和协调十分方便，对句子翻译的准确程度也相应较高，可以间接的减轻以后校对和Check人员的负担；

再看同人一侧：由于是从游戏中导出的文本有时无法判断出于哪个角色之口（尤其是NPC对话），或者导出的文本比较乱，翻译时对句子的把握就显得更为困难。同人汉化成员一般通过互联网联络和交流，翻译者之间的交流协调和对游戏中专有名词的统一相对于官方汉化则是非常的不便。如果要力图最后翻译的准确，校对和测试人员的担子则更重。

II.校对和测试

之所以把这两个步骤放到一起讨论是因为有时校对和测试是同时进行的，尤其是官方汉化的场合。

这里的校对并非单单指查看翻译人员翻译的正确与否，还需要进行对文本和游戏中实际显示的文字进行校对。因为有时由于导入一步出现的差错，游戏实际所显示的文字信息和文本中翻译好的中文并不一致。因此官方往往将校对和测试放在一起进行操作，这也就是前文提到过的Check。相关人员也一般不称其为Debugger而称为Checker。虽然Checker可以边玩游戏边进行校对和测试工作，但这类任务并不轻松有趣，相反却非常的繁重和枯燥。（fei：Checker？Debugger？……）

官方汉化游戏时时常把文本中发生的翻译错误分为ABCD四档（有的也分为1234）。A档一般是指游戏中出现乱码、错别字以及游戏者完全不知其所云的句子；B档是指游戏者能看懂句子意思，但句子明显表达有问题，语序不当或者不同顺；C档一般是指句子本身没有什么大问题但读上去毫无文采或者上下文衔接不自然；D档则是校对人员认为自己所改的可能比原句更好，但也无法肯定。这类句子一般不算错误，一般最后也不会改动。Checker遵循于这个规则反复进行游戏和查对文本（当然也需要查对文本中的日文和中文翻译是否正确），需要修改的地方统统在buglist中记录并需要附注修改原因。这个过程大约要进行3~5遍，也就是说如果是一个RPG游戏，Checker通常至少需要通关3遍游戏并尽量看全所有游戏里面的文字信息。另外，游戏的Check和测试版本则是同步制作的。每隔一周或者稍长的时间厂商会送新版本的游戏软件到测试者手里，此版本一般是修正了上周所check出来的文本错误。此时Check不但需要去进行游戏确认这些错误确实被修正了，还需要顺带检查原先正确的内容是否由于误操作而被改错。因此事实上Checker的工作越接近成品越是艰巨（fei：……光看就觉得恐怖了……）。

综上所述，可见官方汉化的步骤繁琐，效率并不见得很高。完全可以让Checker查对文本和测试游戏几遍之后，由厂商制作修正版游戏再checker一次，而无须制作若干分期测试版本。这样大大增加了Checker的工作量。

接下来我们来看看同人汉化游戏时的情况。相比之下，此阶段同人汉化特点是校对测试过程相对简单，用时较短。首先无须指定某些标准，校对者觉得不妥可以自行修改文本并无须记录备考，等全部校对润色结束之后由相关技术者导入新文本后就可进行游戏测试。由于免费的原因，有时他们也采取公开测试。参与测试的人员多了，测试过程也就相应缩短了。

三 其他方面的对比

这里主要想谈一谈翻译者。上文也已经提到，一般来说整个汉化过程中最辛苦的便是翻译人员（当然一些文本量少的游戏除外，这里尤指RPG等大文字量的游戏类型）。因此，翻译人员所承受的压力和辛苦也是不为他人所知，那么我们来看



一看两者在这一点上的差异吧。

首先显而易见官方翻译人员要比同人翻译者“幸福”的多，道理也简单的不能再简单：有偿和无偿。这就是两者本质的区别。虽然笔者没有直接参与官方游戏汉化的翻译工作，但知道一些相关公司的实际情况：

一般游戏公司的规章制度没有其他行业那么严格(比如穿着打扮等等)，有些公司的翻译者甚至可以在不影响翻译质量和进度的前提下，塞着耳机一边听音乐一边翻译（同人汉化军：“我们也可以！”）。而且一个游戏的翻译者一般也都在同一个办公室里面工作，互相交流非常便利，有时还可以伺机聊聊天。虽然翻译工作枯燥而又冗长，但有着同事的陪伴，白天8小时的工作时间也不见得有想象中那么难熬。

而同人汉化的翻译者又是在怎样一个环境下翻译的呢？由于汉化组成员大多天各一方，只能通过网络来联系和交流，因此他们绝大部分时间都是独自翻译，没有人可以即时交流。而且大多翻译者仍是学生，少数是毕业不久的游戏爱好者，他们只能利用业余时间来完成翻译。如果与平时工作学习结合来看，这个工作强度也是非常可怕的了。

以上3大点大致介绍说明了一些官方汉化和同人汉化的各自特点也做了一些对比，不免还有遗漏之处，无法面面俱到。

后篇——讨论篇

讨论篇主要是涉及同人汉化的，因为现在的同人汉化仍旧存在着不少和作品本身并没有关系的问题，在此抛砖引玉，做一下简要讨论。以下也完全是个人观点。

一.同人汉化作品和D版商的恩怨

D版商自己几乎没汉化过任何游戏，即便有几个，目前看到的也是质量比较次的作品。对于D版商来说涉足汉化纯属利益驱动，而同人汉化作品就是块最有油水的肥肉，比自己出钱请人汉化合算得多，他们等着同人汉化组发布补丁就行。

对于玩家而言，谁做汉化都无所谓，他们关心的是游戏汉化的质量，便宜的价格(或者网上免费下载否)。比如光盘游戏，一张盘5块钱，对有些上网条件不好的玩家来说，买一张D盘（注2）反而比到网上下载要合算的多（D版商方便了玩家？）；而对于卡带游戏如GBA，当然是自己下载烧到烧录卡上玩合算。因为有些游戏是汉化不完全(只是xx%的测试版)、有BUG的作品，买D卡得不偿失，会带来很多问题。

对汉化者而言：自己无偿汉化的游戏，尤其是GBA和PS游戏一般都免不了被D版商拿去卖钱，心里不舒服那是很自然的事。想想官方出版的游戏加密不还是被解密盗版？所以无偿汉化者似乎应当具备比较高的觉悟和过硬的心理素质（笑）。从现在绝大多数同人作品仍坚持在网上发布并提供免费下载来看，大家觉悟都颇高……

二.同人汉化应该注意的若干问题

1.项目启动——考察全面后再动手

究竟什么时候启动一个汉化项目，往下进行才合适？这里认为，如果公开招募一些同好进行翻译，一定要建立在仔细考察过该游戏，认为破解没有技术问题的前提下。不然中途出现技术上无法支持下去的情况就免不了草草收场。若是已经公布汉化消息，还不免被有些人认为有欺骗玩家的嫌疑。破解的主要难点是导入以及多数游戏需要的字库扩容。虽然任何一个游戏理论上说都可以汉化，但这是在有足够的时间和精力去研究的前提下，因此在整个汉化工作开始之前必须先把技术难题解决。

2.人员招募——人多力量大？

参与人员是越多越好吗？绝对错误。

举个简单例子：如果有100万字日文需要翻译，那么招20个翻译，每人分5万字，一个月以内就可以完成？这非常的不现实。要知道大家在网上，不像在官方汉化公司那样全职且责任加身。如果参与的人过多，每个人的责任心或多或少都会下降，可能会相应导致翻译质量的下降、进度的拖延。

为什么会这样？原因通常是因为参与人员的水平、责任心无法处于同一条较高的水平线上。能找到20个齐心协力的达人一起翻译和校对100万字，这样的神话目前在同人汉化界还没有发生过。试着想想为什么大家会花时间来翻译这么多字，研究一个游戏？可能是喜欢这个游戏，可能是为了体验一种成就感，也可能只是在沽名钓誉(虚荣？)。

如果参与人过多的话，每个人参与汉化的出发点就会有所不同，其作用就不明显了，因此难免积极性不足。对一个团队而言，人越多，沟通上所需要花费时间也就越多，他们之间的交流沟通会变得困难。从而会出现前后翻译文风、用词不一致的情况，这些都会降低汉化效率，也不利于提高汉化作品的质量。另外，网上的汉化组毕竟属于比较松散的组织，人数和组织难度基本成正比。

笔者主张精英制，原因主要是人多手杂，影响效率。责任清晰对任何参与人员也都是有好处的。也不是说翻译非达人不可，而是应该更强调汉化翻译的责任心与积极性，这一点是至关重要的。对于核心任务和责任的分配要分明，大家都应该积极应对，切勿大杂烩。

3.项目计划——做到大家心里有底

汉化项目启动以后，要对项目的总体进度安排进行一个粗略的计划。这里所谓的计划不是仅指时间花费的估计。“最快2月、最慢2年”这种进度估计毫无意义。而是一个各个阶段人力、分工的时间合理安排表。如果看到这份计划，大家都有底，对以后的工作也有一个大致的了解，这样的计划才是有用的。

4.翻译者的重要性——应当尊重和突出他们的作用与地位

一提到游戏的汉化者这个概念，对同人汉化比较了解的人多半会想到勇者组屎王、狼组等名字，但有谁记得那些主要翻译者？例如翻译DQ6的小特或者翻译FF6、放浪冒险潭和晓月圆舞曲的九柳。

如果是ACT的汉化，翻译者所体现的地位和作用或许还不明显。换成RPG这种文字怪物，翻译就成了整个汉化的主要战力。翻译、破解的重要性，是按其工作量来决定的，付出了多少劳动就要得到大家的认可。

当然，破解一款游戏的工作量也不小，但是破解是相对短期的攻克性工作，而翻译则完全是一个苦力活，耐力活……既便是自己喜欢的游戏，整个过程仍是枯燥无比。因此小组内部应当尽量与他们沟通给以精神上的支持和安慰，玩家也应该多理解翻译者的辛苦，不要随便催促进度以及胡乱评价翻译质量。

5.进度管理——突击式还是慢慢来？

目前汉化的作坊式操作非常不规范（没有形成行业，何来规范？呵呵，暂且这么形容吧），或者说松散。项目拖得越久就越麻烦，人员越容易发生流动现象。所以能突击的尽量突击。要使用“慢慢来”的方式，则需要一些相对稳定、有毅力能够坚持的人员。

6.怎样测试——内测还是公测？

内测也就是指内部测试——汉化小组内部测试。公测是指公共测试在已经过内部测试以后，如果人手不够，而采用发布汉化成果公开测试。

相信大多数玩家只会玩一次汉化版。所以如果这个公测版本有文字、翻译上的问题甚至还有各种bug存在，显然是不合理的。这一点和游戏开发是一样的。有些汉化小组发布的测试版问题多多，完成度也不高，而且发生了D版商在市面上出售这个版本游戏的情况，玩家买了后怨声载道。

诚然，非官方汉化存在测试人员不够的情况，D版商的作为和汉化者本身也没有直接关系。但笔者依然主张游戏必须完全翻译汉化完成并经过严格测试才正式发布成品。若测试人员不够，可以招募一些人协助内部测试即可。发



布出一个不完整甚至存在恶性 BUG 的汉化版意义何在？更何况背后还有 D 版商这样一只魔手。

不过，这里必须要提到分段汉化的问题。例如逆转裁判的汉化，笔者认为是比较合理的。它的一次发布版是完成了一整章，并且此章都是文字校对，修饰过了的。但是，以上所说的测试版不是一回事。组织严格的汉化小组，在成品之前最好不要公开发布任何测试版本。（SFC 游戏因为一般不会被 D 商相中，可以不归于此类）

三.同人汉化者与 LAMER

Lamer 一词历史悠久：Are you a lamer?（你是残疾人？）Lamer 原意是指瘸子、不完整的、残疾人；在这里特指那些指自己不劳动，没一点贡献反而四处要这要那的人。在同人汉化界，Lamer 的代表性发言一般是 “xxx 游戏如果能被汉化就好了” -_-b

这里要强调的是，是否是真正的 Lamer，关键看其行为是否对汉化界有害。有些是伪装过的 D 版商，带着明显的商业目的，期待某些优秀作品被汉化，自己可以伺机出光盘或者卡带好大卖一笔；还有一些人无端攻击和骚扰汉化小组成员，这些才是真正的 Lamer，是整个同人汉化界的祸害和寄生虫。

当然，如果只是希望某些游戏被汉化的普通玩家，就不能给他们扣 Lamer 的帽子，多一些玩家的热切期待对汉化者而言有时反而是好事，可以调动他们的积极性，同时也从另一侧面反映了汉化这个游戏对玩家们的意义。同人汉化一款游戏目的从某种意义上来说，不正是和同样喜欢这个游戏的玩家一起分享吗？



四.官方和同人汉化合作的可能性

也许有些玩家不免有这样的疑问——官方和同人汉化组存在合作的可能性吗？官方在汉化一款游戏时，为何不能请一些熟悉这个游戏 fans 或者同人小组来帮助他们翻译、校对和测试，这样不是有利于提高作品的质量吗？

答案是现阶段还很难实现这样的操作方法。官方汉化一款游戏是商业性行为，他们需要的是一支稳定、有效、便于组织管理的队伍。他们有着比较严格的进度规划。同人汉化则无法满足官方这些条件，官方也不可能每汉化一个游戏就换一批人员，只能尽量去寻找可以信任的公司或者慢慢培养高质量的游戏翻译队伍。因此在官方厂商还没有追究版权的前提下，如今两者仍处于分道扬镳的状况。

五.中文游戏的未来

花了很长时间写这篇文章，文章的题目也想了很久。最后选用这个标题并不是想表达官方汉化和同人汉化是 “你走你的阳关道，我走我的独木桥” 的关系。

目前，SONY 和任天堂也已经迈出了他们开拓大陆市场的步伐，正规的官方汉化作品也渐渐出台；另一方面，越来越多的非官方同人汉化组纷纷成立，汉化整体阵容越来越庞大。两者也仍旧处于井水不犯河水的状态，各自所致力汉化的游戏一般不是同一时代主机上的作品，基本不存在正面冲突，但这一切都不足以说明同人汉化的合理性。

笔者不知道以后是不是还会继续有 PS2 或 NGC 的同人汉化游戏，就个人而言是不希望看到以后我们一直进行同人汉化的。因为毕竟绝大多数 TV 游戏仍是属于 “他人” 的东西。可能将来有一天国外厂商足够重视中国市场，官方汉化的质量也能令人拍手称快的话，那也许就是同人汉化小组该解散的时候了；或者同人汉化能够达到一个高质量高规范性操作和组织的标准，官方也愿意把一部分游戏交给同人来完成。我想那时才是中国玩家真正迎来中文汉化版 TV 游戏曙光的一刻，那才是中文汉化游戏狂潮真正涌向我们的一刻。

后记：此文后篇基本上是出自 Agemo 之手，笔者只是做了一个文风上的整合和编排。一些涉及计算机方面的只是也得到了他的协助。在此特别感谢 agemo 对此文的贡献。

注 1：由于繁体版是针对港台玩家的，所以语言习惯以及名称翻译上和简体版玩家本来就有区别。

注 2：这里并不是指商人盗版汉化者的东西，因为对汉化者而言其作品没有版权一说，游戏所有版权和解释权均属于游戏制作公司。这里只是用来指代 D 版商人所制作的光盘而已。

《才语游言有奖征文活动》启事

“才语游言”栏目开张以来，承蒙广大读者支持与厚爱，才能成长到今天的地步。为了真正做到“与读者互动，与读者交流”，让大家更好的参与进来，从下期开始本栏目将举办第一次《才语游言征文活动》，请大家踊跃参加。具体规则见下：

1.本次活动征文内容为与 TV 游戏有关的作品，体裁不限，字数不限，格式不限（画稿、自拍创意视频、音频、照片等等也在允许之列！）……总之，没有限制！

2.本活动每月将登出优秀参赛作品，请读者在调查表上对自己喜欢的作品进行票选，当月票数最高的前两名为优胜，自动进入决赛。

3.初赛时间共 4 个月，初赛优胜的 8 名选手参加决赛，每人需再进行一次投稿，由读者评选出最喜欢的作品，得票数最多者为优胜。

4.每轮活动参与投稿人数少于 10 人，则优胜者只取 1 人；若当轮作品最高得票数少于 50 票，则当轮优胜者空缺。

5.本活动初赛有效期为 2004 年 3 月至 2004 年 6 月，每月截稿时间为当月 10 日，以当地邮戳为准（例如要参加 5 月号杂志的比赛，稿件需在 4 月 10 日之前寄出）——没错，比之前的日期有提前，因为根据第一期征文的教训，到 15 日之后才选定文章实在来不及。

6.决赛有效期截止为 2004 年 8 月 10 日。

7.本次活动优胜者将获得 GBASP 一台，凡参与投稿的读者都将获得奖品一份。

8.本次活动最终解释权归《游戏日》编辑部。

参赛者请将作品以及自己的详细联络方式寄至成都市营门口路民光商厦 507 室（邮编 610036）或电子邮件至 fuxf@cbigroup.com。手写稿请在信封上注明“征文”字样，电子邮件请在标题上注明“征文”字样。

在大家的热烈捧场下，本次征文比赛正式拉开了序幕，在此向所有支持我们的读者表示感谢！请炮火来得更猛烈些吧！

目前的来稿基本上都是文稿，且过半数是以自己的理想或经历为主题，令我有担任作文考试阅卷官的感觉……而且大家几乎都热衷于动辄5、6千字的作品，这可是会无形加大入选难度的唷，毕竟在版面有限的情况下，篇幅越长占的空间就越多，能登用的作品数量就……嘿嘿不用我说了吧？此外也希望看到更多其他题材的投稿，比如……有没有人考虑投文字之外的作品啊……



编号 0401　追梦——写在为梦想奋斗之前

重庆·张宇

Hi˜大家好！

我叫childhood˜，今年20岁，读大二，我是一个大概有那么一点儿坏、也有那么一点二怪，或许还有那么一点点儿帅的boy˜我是学“机电一体化”专业的……什么，为什么我选择了这专业？……哎，其实理由很简单：因为我喜欢玩游戏，就这么简单！

一年半前填写高校名单我正头痛之时，“现在机械方面的人才沿海城市正缺少呢！”老师突然的一句话吸引了我，“而且也能赚钱哟！”“沿海城市？哇˜中国大陆游戏发达区耶！”我的大脑顿时想到……连现在的自己都难以相信当时会在短短的几分钟内决定自己的前途方向！

18岁的年轻人，我，就这么冲动地选择了一条通向自己梦想的道路！当时我似乎嗅到了成功的喜悦，但又仿佛没有！未来会是什么样子？我不知道！而我的选择又是正确的吗？我也不知道！……

很庆幸我认识并喜欢上了游戏，她让我远离了成人世界的浑浊，保留住了这份很容易随年龄一起消失的childhood。

游戏不仅让我打发了无聊的时间，同时还令我学到了许多精神：团结、勇敢、努力奋斗……当然自己的大脑也受到了很强的锻炼，象《ICO》这款游戏的通关，我就兴奋了一个月˜探索，解密，还有那象风、象雾又象雨的爱，都使我的身心受到了健康的锻炼！而《WE7》的双人模式更是增进了朋友间的友谊！《女忍》呢？哦！真是对反应和技巧的魔鬼式训练呢！HARD通关和88币的全收集太有成就感了！还有恐怖的《零红蝶》！最后是《FFX-2》，我真是对现在的科学技术五体投地呀！请问PS2，你和程序员们是怎么做到的？也许我以后会造一个机器人：说话，思考，玩游戏，那也不是不可能……哈˜总之，游戏，要谢你的太多了˜谢了……

为了一个爱好，不，应该是我的一半生命，我现在正为他走着呢，很奇怪，这条路异常的扭曲，不一小心就会有危险：父母、亲戚不喜欢，社会不理解，也可能没有女孩的喜欢，甚至一事无成……但是在下不会怕！竖起衣领，抖擞精神之后的我显得帅气而自信！我将和朋友一起走向未知道路的深处！

最后，祝自己一路顺风！

编辑插嘴：对于第一篇寄到编辑部的征文投稿，无论如何都是要支持一下的（本来我还以为第一期都没人理我呢……擦汗），不过这篇文章中间删除了一段文字，哼哼，作者我不说你也该记得是哪段吧……好了，请大家继续看，记得在调查表上选出自己满意的文章。只用在相应栏里填写编号即可，限选一位。

——禁止在本栏目找错字



编号 0402　也许你也遭遇过

哈尔滨·张耀阳

很多玩家都去过街机室吧?还记得那时的午休时间、放学时间吗?还记得为了游戏币省的早餐吗?每天抓紧一切时间奋战在街机室里的身影还熟悉吗? 尝试各种变态的方法去通关某游戏,再让各种变态的分数留在机器上,然后再向着回家或学校的路上狂奔的样子还记得吗?

一起回到那个混沌时代看看吧,位置隐蔽、没有招牌、封着窗户、浑浊的烟雾中隐藏着诡异的人群。翘课的游戏少年,玩博彩的不良青年,卖币的boss中老年……

那时候游戏的语言交流真少,N多没有统一译名的游戏。《恐龙岛》叫"黄帽",《豪血寺一族》叫"十二生肖",还有"王子"(圆桌骑士)、"拳王"(街霸2)……角色名字更是千奇百怪,常听到诸如火神(草稚京)、鬼火(八神庵)、平头(古烈)、、长手(达尔锡)、红人(肯)、白人(隆)等称呼,一个角色获得n+n个称号是很平常的事情。

不知不觉的从街机室走出来了。回顾一下陪伴我们度过童年的任天堂的红白机,还记得想方设法和家里大人做《坦克大战》与《魂斗罗》的争夺吗?为了争夺游戏机的霸权有时候甚至会把爸爸妈妈喜欢玩的游戏卡藏起来。小时候始终搞不明白那东西有什么好玩值得爸爸妈妈们也那么废寝忘食,如今反倒很怀念以前和爸爸妈妈一起玩游戏的岁月,现在想教家里老一辈玩游戏那叫一个困难啊。

小时候《坦克大战》、《大蜜蜂》总是不如爸爸妈妈玩的好。

小时候《魂斗罗》"上上下下左左右右baba"总是按的比爸爸妈妈利落。

小时候《俄罗斯方块》、《赛车》可以让爸爸妈妈忘记看新闻联播……

小时候呀……太多太多的回忆了。fc的时代,童年的时代。长大后总是给人一种甜蜜又酸涩的感觉。现在想和家人一起抢游戏玩都没机会了。

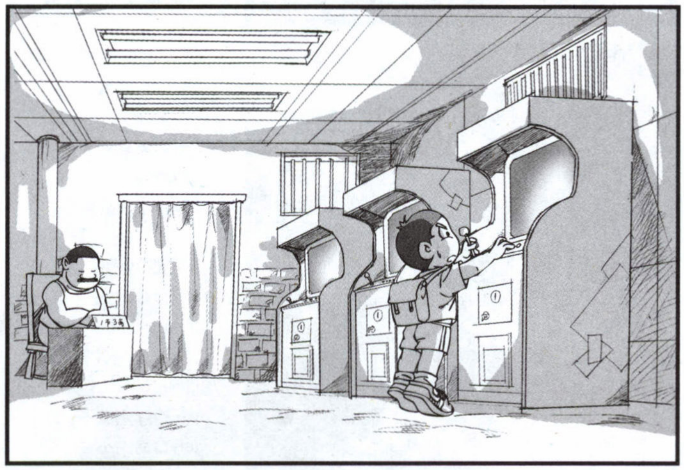
想想那红白任天堂,机器质量真好,什么时候都能读出卡来。就是手柄的脆弱程度和ps2的光头一样的不堪一击。信号也强,电视随便调调台经常可以接收到邻居家的游戏信号,有时候还特清楚……

md时代开始,电玩店这一新兴产业出现了。店家真的很会做生意,开店条件也便利。店铺位置就开在中小学校附近(200米范围内)。搬几台电视在店里,以几元钱一小时的价格来招揽顾客。呜~家里没那么多的好卡,再加上土星、ps的出现好大的吸引力呀!

更新换代的掌机,由雅立达发展到那种大街上卖的能玩各种方块游戏的三无产品,gb是绝对的奢侈品,谁能玩上一会能差不多就能兴奋半天,拥有gba就好象神一样。(寒)按照那时候来说真的很罕见啊。

走来走去也到了现在了,ps2、ngc、x-box等新机种已经无法达到当年那种长久的冲击效果了。时光啊。这又算什么哪? 一路走下来可以教育那些晚生几年的后生们"XX游戏你玩过吗你?XX主机你见过吗你!……"虚荣心哪!

真的无法想象,如果没有游戏的童年会是个什么样子。始终无法忘记第一次玩游戏时的情景。只想说作为一个玩家真好。



编号 0403　游戏·趣事·朋友

上海·梅明瑜



再次来到这条小街,原先的石库门房已经变成了一片苍翠的竹林。触景生情,纷飞的思绪将我带回了那个年代,那个带给我无限快乐的机房……

依稀记得在那里与几个玩友一起玩《多卡邦321》时丑态百出,不妨就拿出来现现,有几个垫背的也稍微能让我舒坦点。

某日,好友陈君,好友邱君,我各怀鬼胎相约开始多卡邦之旅,还没开始在屏幕外已经开始了口水大战,"哦活活活活,瞧我的魔法师多美形啊,你们这2个老土一点审美观念都没有,聂哈哈哈哈。""切,作为一个骑士和你们在一起简直是对骑士精神的侮辱。""轰杀你们啊,不知道疾风之盗贼的强悍吗? "在一片喧闹之中游戏拉开了序幕。

刚出王城,陈君的魔法师就开到了一个雷电术,瞬间把邱君的骑士送回了城堡。邱君火冒三丈:"不是说好一开始不乱来的?""啊呀呀,不当心按错了,嘻嘻。""你!"邱君松开攥紧的拳头,"如有下次定不饶你!"看着2人唇枪舌剑,我暗自偷笑。

小小的摩擦升级了原本就十分紧张的气氛,陈君与邱君剑拔弩张,在游戏中针对性的行动比比皆是。我偷安一旁,直到完成了第一块大陆的任务,得了国王赏赐的城堡,两人才幡然醒悟:"啊哟哟,一声不响的,已经偷偷的占了座城堡,不赖啊……""小样的,有种……"

至此格局发生了一些微妙的变化。陈君与邱君结定了城下之盟,处处与我作对。终于,村子没了,钱没了,装备也没了。前所未有的绝望袭来,顿时轻生的想法掠过心头。"不对,我还有最后的王牌……""什么?""忘记了吗?当总资产掉到最下位的时候,恶魔蝙蝠便会跟着你,这可是与魔王签订契约的重要道具哦……这是你们逼我的……"

我的盗贼终于踏入了传说中的六芒星魔法阵……

凭借着新的身体,我开始横扫整个多卡邦大陆,所过之村皆被夷为平地,陈君与邱君瞬间即被我秒杀……然而与魔王的契约到期了,阳光的照耀下,我又恢复了本来的面目,然而此时此刻已经一无所有。看着魔物横行,我后悔不已,陈君与邱君也意识到互相对抗是没有结果的,接受着正义的感召,在夕阳余辉的照耀下三个勇者肩并肩再次踏上了征途。

随着游戏进入了尾声,决战再度一触即发。实力最强悍的还是陈君的魔法师,盗贼和骑士被追得扎进一个洞窟之中,眼看最终的成果要被陈君独享,关键npc却出现在了我们藏身的洞中。由于洞窟中无法使用地图魔法进行攻击,陈君顾前思后不敢进洞,遂祭起口水攻势:"缩头乌龟,有本事出来与老娘决一死战!"竟以老娘自居。邱君也非等闲之辈:"男子汉说不出来就不出来!"我应和道:"好男不和女斗!"……

僵局终于还是被陈君打破了:"就这么结束吧,为个游戏伤了和气,实在不值啊。"邱君与我默默的点了点头。3人起身到boss处付了帐一起走出了石库门房。"我看,如果不结束最后总资产最多的一定是我。""丫的,又来了。""哈哈哈哈……"

逝去的记忆依然美好,现在想起那些点点滴滴仍然忍不住要笑出来。玩游戏的乐趣究竟在哪里?或许没有人能说得清,但是在玩游戏自己获得乐趣的同时,也请不要忘记身边的朋友,独乐乐,不如众乐乐。

出了这么多期杂志，实际上改版之后给咱们画过东西的人一共只有三个，一个 monkeyking，主要负责才语游言的插画；一个叫郑歆，主要负责画杂志封面；还有个只出手过一次的颜开。虽然在书上都占据着不是那么主要的位置，但每次调查表里有不少人在关注，其支持率甚至高过某些小攻略，所以呢，这次也把他们拉出来亮个相。喂喂，你们几个，快点交稿子来呀！



游戏日的画师们

姓名：拒绝透露（通称猴子）
年龄：拒绝透露（反正不小了）
性别：男
身份：游戏日兼职插画作者
拖稿率：A



《游戏日》2003 年 12 月号封面

monkeyking，网上俗称为“猴子”或“猴王”，才语游言插画的作者，雄性，是一个对“女神转生”系列抱有强烈执念的人，曾经在上海一家动画公司工作，现居于成都，会写，会画，会玩游戏，会日语，会拖稿。

其实要对猴子这个人做访谈很难，因为他性格近乎固执地坚持“网络要和现实分开”的原则，一点现实中的事情也不透露，逼急了就大叫“口胡，这个月我不交稿子了”或以“不许你来我家过夜”为反抗的工具（因为他家离编辑部近，我是时常在他家落脚的——天可怜见，我有交伙食费）。时常在网上闲逛的人大部分对他印象是“中国唯一女神转生专题站的站长”“游戏日才语游言插画作者”“动画公司人员”以及“很能行的人”，但这个人到底是怎么回事咧……总有抓住他的时候。

（凌晨 2 点）

fei：日，没时间了，开始吧。从现在起你说的话都会成为呈堂证供，虽然我不反对你 BT。

monkeyking：……我要见我的律师-_-

fei：很遗憾，这是不公开审判。

monkeyking：越狱了……

fei：少来。

monkeyking：反正网上和现实要分开。

fei：但总要涉及到现实的……那么继续吧……先来点老套的：目前年龄？身份？

monkeyking：年龄：虽然很想属猴，但还是大了几岁……职业：画画的。

fei：最喜欢的游戏和公司——除了女神转生系列和 ATLUS。

monkeyking：NAMCO。

fei：理由理由。

monkeyking：刀魂系列罗。

fei：你还真省事……那么，对于游戏日和我的才语游言的看法。

monkeyking：黑白页的文字攻略看着踏实，比彩页环保一点；定位准；DRAGON 很拼命才打下一片新地盘，你们这些后辈倒是加点油看齐啊。

fei：那么，对于才语游言……

monkeyking：对才语游言的看法……小伙子还是挺会贫嘴的嘛~这个栏目对于杂志的作用，大概相当于马戏团里的小丑，但一个马戏团不能没有小丑。所以多加油点，少浮云点--。

fei：口胡……

monkeyking：定要将你轰至渣呀！

fei：我们在说相声么……好，下个问题，为什么那么迷女神系列？

monkeyking：因为迷呗。

fei：……严肃点严肃点，下面的，态度端正点。

monkeyking：足球，算上守门员是 22 个人吧？

fei：是……你要说什么？

monkeyking：每个人，都会从游戏里看到只有自己才能看到的东西，就好像球迷眼里看到的足球，不仅仅是 22 个人在抢一只皮球。但是看到的未必就适合自己。我从这个游戏里看到了适合自己的东西，如此而已。

fei：你居然要先问个没常识的问题才能做出比喻……

monkeyking：可见足球在我眼里其实就是一堆人哄抢一个皮球……咔咔

fei：你这侮辱世界第一体育运动的人！定要发动球迷来斗呀！

monkeyking：--我对足球比赛结果的兴趣要大于过程。

fei：连世界杯冠军都不知道的人还好说兴趣？

monkeyking：踢飞，这次不是巴西么，巴西前面是法国，再前面不知道。

fei：……不说这个了，接下来，平时的兴趣，除了游戏和画画，还有什么？

monkeyking：想做但是实现不了的兴趣算不算？

fei：可以。

monkeyking：喜欢翻历史书（限古代史），看侦探小说（福尔摩斯、波洛和横沟全集都看完了），养猫，看蚂蚁打架。

fei：这是实现不了的兴趣？

monkeyking：还有一些不可以说出来的-_-+

fei：……换话题。然后，对目前为止自己的工作——单指才语游言的插画——有什么评价？



《游戏日》2004 年 2 月号卷首

monkeyking：不是很满意，但是目前的性价比（投入时间+精力）也只能这样子了。想要有变化得等自己绘画水平提高。

fei：对于自己的效率方面呢？

monkeyking：地主家也没有余粮呀！-_-

fei：请说得明确点。

monkeyking：-_-各人理解吧……

fei：那么明确的问……对于你时常的没有效率的拖稿，你自己有什么想辩解的……

monkeyking：靠，“时常”的情况往往都不同，自然也懒得辩解了

fei：大致就是你会临时出现一堆原因来导致拖稿……

monkeyking：经常是原因都不同吧。

fei：可以归结于你的没有计划么？

monkeyking：踢飞，有时候没想法就一点都画不出来，计划了也一样。

fei：啊啊都要 3 点了……你对自己的工作和生活总体有什么总结？

monkeyking：马虎，大体上符合计划。

fei：你哪里有计划了……

monkeyking：你丫的当然不明白-_-+，起码眼下我能够基本按照自己的意思来过日子，这样已经比许多天天加班到 3 点的上班族自在多了……-_-

fei：口胡，不要含沙射影……回答最后的问题，我要回去睡觉了！对未来三年的期望是什么？生活方面，游戏方面，工作方面。

monkeyking：生活方面，希望某人能顺利毕业即可；游戏方面，ATLUS 不关门即可；工作方面，换个好点儿的公司即可。

fei：做个总结发言吧，100 字。然后你也可以安息了。

monkeyking：……懒。

fei：……说得好。

姓名：郑歆
年龄：22
性别：男
身份：游戏日兼职美编
拖稿率：C



从 2004 年 1 月号开始为游戏日画封面的作者郑歆，同时也是杂志的兼职美编，时常是深夜披着长至腰际的长发出现在编辑部，对百事可乐有着异常的偏好。虽然他在访谈过程中是最配合的一个，但对他做的访谈过程也是三个人里最诡异的一个。我是在此人消失三天后到他家去抓人的，走进凌乱不堪光线昏暗的房间，在堆满了衣服、画板、漫画和其他一般不会在床上出现的东西——这样一张床上看到了一个裹着被子露出雪白赤裸肩膀（……）的长发男人正在呼呼大睡——后来才发现这人居然睡觉时居然啥都不穿……

"郑歆，起床！""呃……？请先把那边的可乐给我……""……你是不是该先穿衣服？"对成都动漫圈内有名的 CRADY 漫画工作室室长的访谈就是在这样的怪异气氛下开始的。（郑歆：不要这样描写吧，我还要在圈子里混啊……）

fei：口胡，便先给自己做个简介吧。250 字以内。

郑歆：姓郑名歆，性别男，现年 22，未婚，谢谢……

fei：继续。

郑歆：……1981 年 10 月 19 日生，高中二年级时（1999 年 5 月 17 日）从成都市第十四中学退学开始从事漫画创作，最大的愿望只是成为一名职业漫画作者……

fei：不要断断续续……主要经历说一遍。

郑歆：好吧……继续。

1999 年 11-12 月为四川省教育出版社创作小学一年纪下期思想品德教材辅导书创作插图。

1999 年 12 月-2000 年 1 月在一个自己都不记得名字的地方当美工。

2000 年 6 月-8 月在"甘仔蜜"服装（台资）任美工。

2001 年组建 CRADY 漫画工作室，开始真正意义上的自由创作，并一直担任工作室负责人。（关于工作室具体情况，可浏览网页 www.crady-comic.com 或者 www.weixiuwang.com/郑歆）

2003 年 5 月-8 月在一个我自己都不记得名字的动画公司担任数职（因为上到导演下到后期合成原画配乐我都有做过）

2003 年 9 月在《梦幻总动员》任美编。（人生中最黑暗的一个月）

2003 年 12 月底开始在这里工作……

fei：什么，有 3 个月了吗？都没察觉……你对游戏的认识是什么？

郑歆：一种休闲娱乐的途径，对某些人来说是赚钱的途径……怎么说好？其实游戏本身给游戏的玩家提供了体验各种不同世界的平台，不论是 ACT 还是 RPG，或者是一些益智类的 MINI GAME，游戏在很大程度上丰富了玩家的视野和想象力，从某种程度上说，这对于每天被压迫在应试教育下的孩子们和除了挣钱就什么都不知道的大人们来说，是很有存在的必要的。

fei：（……为什么这人要如此正经的？）自己都喜欢哪些游戏和公司？

郑歆：我吗？喜欢《MGS》系列、《FighterAce》、《古墓丽影》系列、《极品飞车》系列（特别是从"保时捷之旅"以后的）、……总之都是 PC GAME。对于游戏公司没什么感觉……说掉了，还有《MAFIA》和《GTA》。

fei：平时除了工作还有什么消遣？

郑歆：做原创音乐吧，不论是交响还是 POP 或者 ROCK 以及 COUNTRY 乃至 BLUES 都有玩。

fei：对 TV 游戏有什么印象？虽然你好象不常玩。



《游戏日》2004 年 1 月号封面



《游戏日》2004 年 2 月号封面



《游戏日》2004 年 3 月号封面

郑歆：不太容易上手，所以一般只玩模拟驾驶类的游戏，比如说《皇牌空战》或者《GT》。（但是 MGS1 我是在 PS 上玩的，虽然后来又在 PC 上面通关两次）

fei：有什么游戏是绝对不会去碰的么？

郑歆：HGAME。

fei：对于自己画的这三期封面，分别有什么看法？

郑歆：1 月号凑合，2 月号垃圾，3 月号将就。

fei：为什么第二期那么惨……

郑歆：第一，因为还没有习惯印刷和作画中间存在的颜色和笔触的差异（其实现在也很拥饶）；第二，很不擅长画同人作品；第三，反复的各种修改意见让本身的构图和色调很难适应。

fei：可能的话想把封面画成什么样？

郑歆：人物不多，最好只有一个，这样可以做得够精细，主题也很明显，不然只有一个晚上的工作时间确实有点……当然，最最希望的是可以按照自己的风格去做……

fei：不过读者的评价标准似乎和我们都有差异……

郑歆：是啊，作为杂志的封面，读者的意见是很重要的……

fei：最拿手的技能是什么？

郑歆：漫画方面是故事稿的创作，音乐方面，最拿手的乐器是小提琴和吉他，其他会的乐器包括贝司、爵士鼓、一点点键盘、一点点萧、口琴、中提琴和大提琴、一点点二胡、一点点钢琴和长笛、一点点单簧管……

fei：（……这人是混什么的？）高二就退学开始为理想献身的人，中途都遇到哪些困难？

郑歆：无耻的奸商、因为没有家庭背景而到处都要看脸色、贫困带来的资源匮乏、国内狭小的刊载平台等等若干。

fei：那动力呢？就是那口热血么？

郑歆：除了这个也没别的了。因为我崇尚的是"我爱这行所以干这行"的理念。

fei：在这期间感到最大的收获是什么？

郑歆：对于印刷和杂志的操作有了很多新的认识。

fei：怎么象动漫访谈了……对了，是怎么和游戏日接上头的？

郑歆：最初是以前跟你们写过剧情攻略的朋友说这里找写攻略的编辑，然后想过来试试，本来想如果是工作的话也就硬着头皮打了，后来想，没准可以当美编的……

fei：对自己这些年的生活有什么体会和总结？

郑歆：革命还未成功，同志仍需努力！

fei：老规矩，下一个问题……对未来三年的展望呢？生活方面，游戏方面，工作方面。

郑歆：生活方面，希望能够在今年夏天把空调装了，两台电脑一台电风扇，冬天还凑合，夏天太辛苦了。游戏方面……没什么特别的想法。工作方面，怎么说好，我还是希望能够在漫画方面得到长足的发展。

fei：最后，朝读者说点什么吧。

郑歆：希望大家能支持一下我画的封面啦。大家有什么意见和想法都请说出来吧！我很想听到大家的声音啊！

fei：……为什么这次访谈会如此正经啊？这不似我的风格啊！

郑歆：不好意思让你的采访有点严肃，因为我一向被称为"疯子中的正常人"。哈——哈——哈——哈……

fei：……郁闷……收工。

姓名：颜开
年龄：27
性别：男
身份：偶尔出现的凭兴趣画稿的人
拖稿率：无法计算(S+?)

颜开，江西南昌人，属龙，作为中国大陆首批职业漫画家之一，当年是在画书大王上以一部“雪椰”红遍大江南北……那是94年的事。在断断续续的连载中现在的雪椰也诞生10年了，但那个故事还依旧停留在1994年那个冬天，停留在过去与未来的交界。

前些日子在MOP社区闲逛，又看见了“缅怀”颜开的帖子，没想到还有那么多人还记着这部被称为“那个时代最好的”漫画，也正好把偷偷出现在回帖里的当事人给当场抓获。其实颜开这人满好说话的，可惜他人在深圳，隔得天南地北只有通过网络抓人，而他又时常不在，所以虽然曾经成功地勒索了稿子，这次访谈还是只有在断断续续的状态下完成。

fei：老兄，在不在？
颜开：……不在。
fei：口胡，少来……
颜开：俺这么真诚的说了不在，你还不相信？
fei：靠，忙就明说。
颜开：1小时后找俺……
(1小时后)
颜开：好了，啥事？
fei：做个访谈。
颜开：……你们是游戏杂志吧？
fei：动漫游戏是一家，再说你不打游戏么？
颜开：……我现在只玩街机模拟器……
fei：PS2玩不？
颜开：我的TVGame最后一次狂热止于《三国无双2》。
fei：那三国无双3呢？
颜开：到《3》出来几乎都没怎么玩叻。
fei：呼呼，其实三国无双系列还是很爽快的，最近光荣也出《战国无双》了
颜开：要是出《红楼无双》会怎么样？
fei：……那是什么？不过这个战国无双是日本战国，不是春秋战国……
颜开：会不会很像鬼武者？
fei：不说这个了……来，趁着你在，开始访谈吧。
颜开：这就开始？……喔。
fei：其实，从调查表显示，已经有不少读者不晓得你是谁了……
颜开：对头~~因为俺已经离开快4年了……
fei：什么，难道你4年来都没画雪椰了么？
颜开：3年没画了……最后拿笔画《雪》大概是2000年还是2001年？（不算最近又开始画）
fei：……有读者直接问“雪椰是什么……”
颜开：你告诉他们是一种饮料，和椰汁差不多……糟了，现在是在正式访谈吗？……汗……和你胡说说惯了……
fei：口胡，这饮料都停产那么久了……对了，那天重新看的时候，发现警察叔叔都还穿着老制服，好怀念的。
颜开：是哦，新制服是雪停产后才出的嘛。
fei：顺便先问问现在雪椰进度如何了？（我们美编要求你重新画一遍……第一集里街机厅还在玩街霸2……现在怎么也得是刀魂2吧……）



颜开：现在？最近有半个月没画（忙公司的事）具体进度大约在9集的一半。
fei：说起来，本来想请你继续画东西，但是您的速度……传说中10年画9本的速度……
颜开：啊哈哈哈哈！！
fei：不用这么得意吧？
颜开：对了，2月号里放俺的画的时候那句“几乎磨光了我的嘴皮子和脸皮子讨来的，”看起来很过瘾的样子……呵呵呵呵哈~~不过真的感觉这么惨啊？
fei：和拖稿之神谈稿子，你说呢？我估计和富坚谈稿子也就这样了——说起来，来谈谈你对拖稿的看法吧。
颜开：哎哎，这不叫拖稿子哦。因为是友情奉送，所以迟给不算拖稿哦~~只能算赖交情。
fei：……你还好说……
事件回放：
2003年12月3日
fei：最近有时间画东西么？
颜开：画啥？四格？
fei：对呀。
颜开：现在没空，隔几天吧？
2003年12月9日
fei：您答应的四格呢……
颜开：今天周二哎……周五给你吧
2003年12月12日
fei：开哥，今天可周五啦……
(没有回音……)
2003年12月17日
fei：……喂喂，哥哥，您的四格呢？
颜开：没画~~
fei：拖稿之王的名字果然不是白叫的。
颜开：才知道啊。还没吃饭，俺先闪！
fei：这个星期把东西给我呀……
颜开：好的。！
fei：周一没见货，就哼哼哼哼……
2003年12月24日
fei：口胡，把四格交出来！
颜开：……过完节吧？
fei：什么节？
颜开：鬼节……
fei：……拖稿不是这样子拖的……
颜开：对不住，别的稿子太赶，俺忘了……我，我现在画……
两天之后，他交稿了……
fei：说点别的吧，我也八卦一下……有女朋友没有？
颜开：哈哈哈……你说呢？
fei：成都漂亮MM好多哦
颜开：我知道……当年去笔会时有人曾劝我留在成都混，并保证凭俺的收入和名气可以把到PP川MM……这个机会摆在俺面前的时候俺没有珍惜，到失去时才……省略1万字……
fei：……现在来吧……
颜开：不去，现在又老又肥还过气，估计机会不大~~
fei：啊，肥了？我印象里你应该比较瘦才对。
颜开：当年122，现在136，138！
fei：身高是……？
颜开：172cm。
fei：切，怕个鸟
颜开：反正已经没什么条件把MM就是了~~
fei：那我算什么……
颜开：不关俺事……你可以再闭关修炼几年。MM大了就会有相当一部分觉得肥点有魅力（其实是有安全感）了~~
fei：……那你是准备说自己也有安全感么？
颜开：是！——只限吸引26以上的女性！25以下基本没戏……还好俺不喜欢幼女……（汗）
fei：不是loli控，还好……靠，我们到底是在做什么访谈？
颜开：对了，刚想起来你顺便在简介里帮俺打个广告吧？告知大家《雪椰》台湾版已出版的事？
fei：中国台湾版？
颜开：对，已经签定合同了，两个月出一本，在这期间我会把雪椰画完的。
fei：确实画得完吧？
颜开：汗……
fei：能不能告诉我们《雪椰》的结局？都这么多年了……
颜开：哎呀，我还有事，这样吧，你把问题发我邮箱，我周一一定回答你！
fei：啊？哦……

直到截稿为止，fei的信箱还是空的……




MONSTER HUNTER™
モンスターハンター



广告
5月1日隆重上市
256页精美印刷
24.5元超值定价
一张机战经典游戏光盘
两件机战迷必收藏的神秘礼物
スーパーロボット大戦
机战十三年（上）
由十名志同道合的游戏玩家共同投资制作的《机战十三年》专辑，全面网罗所有“机战”作品！世界观、设定、完美剧情＋完美攻略、评论、漫画、心情文字，无所不含！带你重温十三年的“机战”辉煌！
诚征各地代理商
028—88839162 钱军先生